PC Games

Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD

GOTHIC 3

Erstmals auf Heft-DVD: Das Mega-Rollenspiel von den Risen-Machern!

MIT AKTUELLEM PATCH UND BONUS-QUESTPAKET

BIOWARES ONLINE-RPG

STAR WARS
THE OLD REPUBLIC

Wir haben es ausführlich gespielt + alle Charakterklassen enthüllt!

EXKLUSIVER CODE IM HEFT:
SHAKES & FIDGET THE GAME
Startguthaben* im Wert von € 10,-
* Gilt für neue Accounts

TEST + TUNING AUF 10 SEITEN

CALL OF DUTY
MODERN WARFARE 2

Grandios oder skandalös? Alles zum kontroversesten Spiel des Jahres!

20 STUNDEN LANG ANGESPIELT!

DRAKENSANG
AM FLUSS DER ZEIT

Neues Magiesystem, neue Klassen, neue Helden: Hier kommt die große deutsche Fantasy-Hoffnung!

USK ab 16 freigegeben

13/09 | € 5,50

4 191278 205504 13

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

ZWISCHEN RECHT UND UNRECHT LIEGT DIE HOFFNUNG.

Du bist ein Grauer Wächter, einer der letzten eines uralten Ordens. Du schuldest niemandem Gehorsam - weder Königreich noch Volk, denn Deine Bestimmung ist es, einem höheren Zweck zu dienen und das um jeden Preis. Es obliegt Dir, Hoffnung zu bringen, wo es keine gibt, ein Gefolge aus Helden anzuführen, zerfallene Königreiche zu vereinen und einen legendären Feind zu vernichten. Dies wird keine leichte Aufgabe - Deine Entscheidungen müssen schnell gefällt werden, manche brutal und oft tragisch - aber dies sind die Entscheidungen, die dieses Land vor Dämonen retten werden.

EDITORIAL

Petra Fröhlich, Chefredakteurin

Geschenke! Geschenke!

MONTAG | 9. November 2009

Pünktlich vor den Weihnachtsfeiertagen dürfen wir Ihnen die Vollversion zum **Risen**-Vorgänger **Gothic 3** präsentieren – selbstverständlich inklusive aktueller Updates. Wie bei allen bisherigen Piranha-Bytes-Rollenspielen dürfen Sie sich vor allem auf die einmalig düstere Fantasy-Atmosphäre freuen. Wer sich in diesem Monat für die PC Games Premium entschieden hat, profitiert zusätzlich von einer Riesenweltkarte und einem Booklet inklusive ausführlicher Komplettlösung.

MITTWOCH | 11. November 2009

So ausführlich hat niemand sonst den kommenden Bioware-Hit gespielt: In unserer Titelstory zu **Star Wars: The Old Republic** (eines der meistumlagerten Spiele der Kölner Gamescom) zeigen wir Ihnen, worauf sich Rollenspieler und Krieg-der-Sterne-Fans freuen können. Wer lieber solo unterwegs ist, sollte sich **Drakensang: Am Fluss der Zeit** vormerken – auch hier haben wir jede Menge exklusiver Infos und Screenshots für Sie.

DONNERSTAG | 12. November 2009

Und noch ein kleines Weihnachtsgeschenk: Für einen optimalen Start in die brüllend komische MMORPG-Parodie **Shakes & Fidget: The Game** (erfordert keine Installation, einfach sfgame.de aufrufen und loslegen) schenken wir Ihnen Spielwährung im Wert von 10 Euro. Details lesen Sie auf Seite 11.

FREITAG | 13. November 2009

An einem Freitag, den 13., stellen wir die Ausgabe 13/09 fertig: Eine in der Geschichte von PC Games einmalige Aktion, um ab dem kommenden Heft eine „logischere" Nummerierung einführen zu können. Die Ausgabe 01/10 erscheint also Ende Dezember, konkret am 30.12.2009.

Das gesamte Team von PC Games wünscht Ihnen fröhliche Weihnachten, schöne Feiertage und viel Spaß mit der neuen Ausgabe!
Ihr PC-Games-Team

IN EIGENER SACHE

- **Wichtige Information** für PC-Games-Abonnenten: Ihre Kundennummer ändert sich von 10 auf 12 Stellen – Sie erhalten damit ab Dezember eine neue Kundennummer.
- **Der Leser-Service** ist aufgrund einer Systemumstellung in der ersten Dezember-Woche (30. November bis 06. Dezember) nur eingeschränkt verfügbar. Bitte wenden Sie sich mit Anliegen an computec@dpv.de.
- **Bitte beachten Sie** die geänderte Anschrift sowie die neuen Telefonnummern unseres Abo-Service.
- **Die Service-Zeiten** werden deutlich ausgeweitet (unter anderem durch eine kostengünstige 01805-Hotline, zudem sind wir für Sie künftig auch samstags erreichbar).

HELDEN DER ARBEIT

Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor. Unseren Volontär Christian Schlütter kennen Sie nicht nur als Protagonisten unserer beliebten PC-Games-Podcasts (jeden Freitag frisch auf pcgames.de sowie auf iTunes), sondern auch als Genre-Multitalent – von **Cities XL** über **Just Cause 2** bis **Torchlight**. In dieser Ausgabe hat sich Christian speziell um den brandneuen PC-Games-Einkaufsführer gekümmert, den Sie auf Seite 92 finden.

AKTUELL IM HANDEL

PC Games Sonderheft „4Story"
Tonnenweise Quests, eine riesige Spielwelt und eine aktive Community: **4Story** zählt zu den beliebtesten Gratis-Online-Rollenspielen. Für Einsteiger und Fans gibt es jetzt ein eigenes Magazin – inklusive komplettem Spiel auf DVD, Riesenposter und 10 Euro Startguthaben. Ab 2.12. im Handel!

Play 3 Sonderheft „Assassin's Creed 2"
Unsere Kollegen von Play 3 haben für dieses Sonderheft eine üppig bebilderte Komplettlösung zum Action-Kracher **Assassin's Creed 2** zusammengestellt. Schmankerl auf der Heft-DVD: die komplette Lineage-Trilogie in Top-Qualität. Jetzt bestellen unter abo.playdrei.de!

INHALT 13/09

VORSCHAU

Star Wars: The Old Republic

Seite 22

Bioware hat mit **Dragon Age: Origins** gezeigt, dass es in Sachen Offline-Rollenspiel mühelos den Genre-Thron erklimmt. Gilt das auch für ihr großes MMORPG-Projekt **The Old Republic**? Bekommt **World of Warcraft** einen ernst zu nehmenden Konkurrenten? Wir haben die Antworten für Sie.

Seite 62

TEST

Call of Duty: Modern Warfare 2

Kein anderer Shooter heizt angesichts moralisch fragwürdiger Spielinhalte die Gemüter derzeit mehr an. In unserem Test erfahren Sie alles dazu!

Seite 32

VORSCHAU

Drakensang: Am Fluss der Zeit

Der Nachfolger des mehrfach ausgezeichneten Rollenspiels von Radon Labs will vieles besser machen. Wir haben es ausführlich angespielt.

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 11

VORSCHAU ab Seite 21

TEST ab Seite 60

HARDWARE ab Seite 97

SPECIAL ab Seite 118

SERVICE ab Seite 132

LED Technologie von LG: Bei diesen Kontrasten werden Sie Augen machen.

Der neue 22" Design TFT-Monitor verfügt über ein energieeffizientes White LED Backlight. Das sorgt für die optimale Hintergrundbeleuchtung, intensive Farben und satte Schwarzwerte bei einem Rekordkontrast von 2.000.000:1. Überdies spart man noch bis zu 55 % Strom. Optimal also für alle, die Wert auf eine grüne, zukunftsweisende Technologie legen. Life's Good.

LED Monitor 86er Serie
www.lge.de

LG
Life's Good

Von: Alexander Bohnsack

Das DVD-Highlight des Monats ist diesmal ein echter Rollenspiel-Hit. Auf nach Myrtana!

Als Vollversion auf DVD: Gothic 3

Systemvoraussetzungen: • Windows XP/Vista • Pentium 4, 2 GHz • 1.021 MB RAM • Geforce-6800-Grafikkarte • 4,6 GB Festplattenspeicher

Das große Abenteuer geht in die nächste Runde
Nach den ersten beiden **Gothic**-Teilen, die auf der Gefängnisinsel Khorinis angesiedelt waren, betritt der namenlose Held nun das Festland von Myrtana. Nach zehn Jahren Krieg ist es den Orks gelungen, Myrtana fast komplett zu unterjochen. Nur in der Hauptstadt Vengard, die durch eine magische Barriere vor den Übergriffen der Orks geschützt ist, leisten die Menschen um den König Myrtanas noch Widerstand. Hinter dem Triumph der Orks steckt der zwielichtige Magier Xardas. Diesen muss man im Verlauf des Spiels finden und aufklären, wie es zum Sieg der Orks kommen konnte.

Raue Welt und dichte Atmosphäre
Die **Gothic**-Reihe ist bekannt für die dichte Atmosphäre und ihr ganz eigenes Flair. Die Spielwelt ist dynamisch wie sonst nur in einem Online-Rollenspiel. Stimmige Umgebungen und Figuren mit Ecken und Kanten sorgen für eine glaubhafte Spielewelt. Aber: Myrtana ist kein Streichelzoo. Es geht rau zu in der Welt, die vom Krieg gegen die Orks gezeichnet ist. NPCs reagieren auf Kontaktaufnahme anfangs meist abweisend und schroff.

Rebell, Söldner oder Sklavenjäger?
Wie schon in **Gothic 1** und **2** wählt man auch in **Teil 3** eine Gruppierung aus, der man sich anschließt. Die Wahl hat Einfluss auf das weitere Spielgeschehen und den Verlauf der Geschichte. So schließt man sich entweder den Rebellen an und versucht, die Orks aus Myrtana zu vertreiben, stellt sich als Söldner in den Dienst der Besatzer oder versorgt die Orks als Assassine und Sklavenjäger mit neuen Arbeitskräften. Für jede Fraktion gibt es eine eigene Endsequenz des Spiels. Es lohnt sich also, das Rollenspiel mehrfach in Angriff zu nehmen.

Der Community-Patch: Fans haben Gothic 3 generalüberholt
Der Community Patch 1.73 ändert sehr viele Dinge an **Gothic 3**, behebt Bugs, verändert das Balancing und das Kampfsystem sowie das Pathfinding der NPCs. Wichtiger Hinweis: Der Patch funktioniert mit allen Versionen von **Gothic 3**. Beachten Sie aber bitte, dass Sie auch das **Questpaket 4** (ebenfalls auf dieser DVD) installieren müssen, wenn Sie den CP 1.73 installieren. Außerdem sind die Savegames aus früheren **Gothic 3**-Versionen nicht mit dem Patch kompatibel! Führen Sie die gothic_3_community_patch_v1.73_int_full.exe aus und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Starten Sie dann **Gothic 3**.

TOP-THEMEN

MODS & MAPS

DIE BESTEN RPG-MODS

Seite 120

NACHSCHUB | Ob Gothic, Risen oder Dragon Age: Origins – Rollenspiele haben Hochkonjunktur. Die besten Mods zum Genre finden Sie in unserem vierseitigen Special.

MODS & MAPS

VIENNA CALLING

Seite 130

NACHBAU | Findige Modder haben Nachschub für den Zombie-Shooter Left 4 Dead programmiert und dafür das schöne Wien fast originalgetreu nachgebildet.

Petra Fröhlich

„Auf Nummer sicher: Liebe Publisher, wo bleibt der Mut?“

Mafia 2, Starcraft 2, Bioshock 2, C&C 4, Drakensang 2, Napoleon, Siedler 7 – und natürlich World of Warcraft: Cataclysm: Das sind die meisterwarteten Neuheiten 2010. Fortsetzungen, wohin man guckt. Damit nähert sich die Spielewelt immer mehr den Mechanismen des TV- und Filmgeschäfts an: Läuft Transformers 1, läuft Transformers 2. Läuft Ice Age 2, läuft Ice Age 3. Wenn wir mal kritisch auf das abgelaufene Jahr gucken, dann gab es im PC-Bereich jenseits von AION, Batman: Arkham Asylum, Dragon Age und – mit Abstrichen – Risen (würde Gothic 4 heißen, wenn's könnte) keine neuen Titel, die es aufgrund von Verkaufszahlen und Qualität zu einem Nachfolger bringen dürften. Man kann nur hoffen, dass Spiele wie Alan Wake, Rage, RUSE, Alpha Protocol oder auch Star Wars: The Old Republic den Erwartungen der Spieler gerecht werden, um all die Annos, Call of Dutys, Assassin's Creeds und Need for Speeds etwas aufzumischen.

SHAKES & FIDGET The Game

10 EURO STARTGUTHABEN!

Seit knapp einem Jahr machen die Comic-Helden Shakes & Fidget als Browserspiel das Internet unsicher. Über 300.000 User sind mittlerweile unter www.sfgame.de angemeldet. In der Parodie auf Warhammer Online, WoW, Herr der Ringe & Co. erstellen Sie abgedrehte Charaktere, lösen witzige Quests und sammeln damit Erfahrungspunkte und magische Items an. In Zusammenarbeit mit dem Betreiber Playa Games schenken wir Ihnen ein Startguthaben für Pilze im Wert von 10 Euro. Neben Gold und Silber sind Pilze ein beliebtes Zahlungsmittel im Spiel. Wichtig: Das Startguthaben ist nur für Neuanmeldungen einlösbar! Die Karte mit dem exklusiven Code finden Sie zwischen den Seiten 82 und 83.

Ihr exklusiver Shakes & Fidget-Code

-MUSTER-

HORN DES MONATS*
CHRISTOPH SCHÖN

Kollege Schön schafft es tatsächlich, zwei Monate hintereinander hier zu landen. Folgende seiner Fehler belustigten uns während der Produktion der Extended-Ausgabe: „[…] welche die Verträge vor der Widderung aufbewahrt“, „Es gibt jediglich zwei Möglichkeiten“, „Beobachten Sie das Geschehen vor dem Hospitz!“, „Ein Hinterhalt von untoten Kreaturen widdert hier seine Chance!“ Echt „widderlich“!

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu All Star Strip Poker schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz selbst zu befummeln.“

PC-GAMES-LESERCHARTS

EINZELSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 91
2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
3	Risen	Deep Silver	Test in 11/09	Wertung: 86
4	Fußball Manager 10	Electronic Arts	Test in 12/09	Wertung: 88
5	Torchlight	Runic Games	Test in 13/09	Wertung: 84
6	Anno 1404	Ubisoft	Test in 08/09	Wertung: 91
7	Grand Theft Auto 4	Rockstar Games	Test in 01/09	Wertung: 92
8	Divinity 2: Ego Draconis	dtp Entertainment	Test in 09/09	Wertung: 80
9	Venetica	dtp Entertainment	Test in 11/09	Wertung: 79
10	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	Test in 11/09	Wertung: 77

PC-GAMES-LESERCHARTS

MEHRSPIELER

Platz	Spiel	Hersteller	Test	Wertung
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision	Test in 13/09	Wertung: 92
2	Counter-Strike Source	Electronic Arts	Test in 12/05	Wertung: 92
3	WoW: Wrath of the Lich King	Blizzard	Test in 02/09	Wertung: 93
4	World of Warcraft	Blizzard	Test in 02/05	Wertung: 94
5	Borderlands	2K Games	Test in 12/09	Wertung: 84
6	Runes of Magic	Frogster	Test in 06/09	Wertung: 80
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Test in 01/08	Wertung: 92
8	Left 4 Dead	Electronic Arts	Test in 01/09	Wertung: 89
9	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros.	Test in 03/09	Wertung: 85
10	Call of Duty: World at War	Activision	Test in 01/09	Wertung: 80

DREI TOP-ADVENTURES ANGESPIELT

RUNAWAY: A TWIST OF FATE

Beim dritten Mal klappt's!

ENDLICH | Die Rätsel sind fair und lösbar – die Entwickler haben dazugelernt!

HELDIN | Erstmals in **Runaway** dürfen Sie auch die smarte Gina spielen.

Kurz vor Redaktionsschluss schlug **Runaway: A Twist of Fate** bei uns auf. Obwohl es für einen fundierten Test zu spät war, haben wir uns sofort ins Spiel gestürzt. Nach dem zweiten, eher mittelmäßigen Teil der Serie wurden wir angenehm überrascht. Die Zeiten, in denen sich Brian Basco und Gina Timmins mit Außerirdischen herumgeschlagen haben, sind vorbei. **A Twist of Fate** versprüht wieder den Charme eines Road-Movies und fordert Ihren Grips mit – wer hätte es gedacht? – nachvollziehbaren Rätseln, die Sie in beliebiger Reihenfolge lösen dürfen. Dank der schicken Comic-Grafik, einer witzigen Hilfefunktion und stimmiger Vertonung schippert **Runaway 3** auf ein gutes Testergebnis zu. ❑

Info: www.runaway3-game.de

LOST HORIZON

Abenteuer auf Indys Spuren

Die **Geheimakte**-Entwickler wagen sich an etwas Neues: **Lost Horizon** erzählt eine ernste, rasante Abenteuergeschichte im Hongkong der 30er-Jahre. Auf der Suche nach einer verschollenen Expedition liefern sich der Schmuggler Fenton und die schöne Asiatin Kim einen Wettlauf gegen die Nazis – von China über Marokko bis hin zu Tibet. Wir spielten das erste von fünf Kapiteln und sind angetan: Die gute Technik aus **Geheimakte 2** nutzen die Entwickler für eine überraschend flotte Inszenierung – Fenton löst beispielweise Rätsel, während er und Kim sich eine heiße Auto-Verfolgungsjagd liefern! Die Rätsel sind anfangs noch sehr leicht, damit die Story schnell in Fahrt gerät. Später soll der Schwierigkeitsgrad aber deutlich anziehen, das Spiel wird dann – so Animation Arts – bis zu 20 Stunden Knobelspaß bieten. Der Release ist erst 2010. ❑

ZEITGEMÄSS | Klassische Point&Click-Rätsel inszeniert das Spiel auch mal in actionreichen Situationen wie dieser Verfolgungsjagd.

Info:http://lost-horizon.deepsilver.com

15 DAYS

Spannender Diebstahl

Eine kluge Geschichte mit Tiefgang, dafür stehen die Adventures von House of Tales (**Overclocked**, **The Moment of Silence**). **15 Days** ist das neue Projekt des Bremer Studios, ein vielversprechendes Thriller-Abenteuer mit zwei Handlungsebenen: Eine Geschichte handelt von einer hippen, dreiköpfigen Kunsträuber-Clique in London, die ihre Verbrechen für einen guten Zweck begeht. Die andere Story erzählt von einem US-Sonderermittler, der den Mord des britischen Außenministers untersucht – natürlich wachsen beide Handlungsstränge im Spielverlauf zusammen. Die Rätsel sind dabei relativ einfach gehalten, denn die interessanten Charaktere und die ungewöhnliche, vielversprechende Story stehen klar im Vordergrund. Unser Eindruck nach dem ersten Anspielen: Könnte richtig gut werden! Das Spiel erscheint bereits Ende November. ❑

Info: www.15days-game.com

REBELLIN | Cathryn ist Teil einer ehrenhaften Kunsträuber-Truppe.

STARCRAFT 2: WINGS OF LIBERTY

Beta-Test nicht mehr in diesem Jahr

KLASSISCH | **Starcraft 2** lässt die bekannten Rassen Zerg, Protoss und Terraner gegeneinander antreten.

Wie Blizzard bekannt gibt, bekommt **Starcraft 2: Wings of Liberty** gerade den letzten Feinschliff. Deshalb hält man eine Veröffentlichung zwischen April und Juni 2010 als wahrscheinlich. Gleichzeitig gibt es schlechte Nachrichten für alle Fans, die sehnlichst auf die Beta-Test-Phase warten: Wie Chris Sigaty, Produzent von **Starcraft 2**, im Rahmen der Spielemesse IgroMir 2009 (5. bis 8. November in Moskau) verlauten ließ, wird es in diesem Jahr definitiv keinen Beta-Test mehr geben. „Sobald wir das Gefühl haben, das Spiel ist fertig, werden wir eine Ankündigung machen", so Sigaty zu diesem Thema. ❑

Info: www.starcraft2.com

ALIENS VS. PREDATOR

Zu brutal für Deutschland

Lange haben wir es vermutet, Anfang November gab es Sega schließlich bekannt: **Aliens vs. Predator** erscheint nicht in Deutschland. Zur Begründung gibt der Publisher an, dass aufgrund des Gewaltgrades eine USK-Einstufung fraglich erscheint – ohne diese wäre das Spiel ein heißer Kandidat für eine Indizierung. Gleichzeitig wolle man den Titel für Deutschland aber nicht zensieren, da dadurch die Atmosphäre zerstört würde. Wir vermuten, dass vor allem die Tötungssequenzen des Predators und der Aliens ausschlaggebend waren, da diese besonders explizit sind. ❑

Info: www.sega.com/games/?g=6058

GRAND THEFT AUTO 4

Kommt das erste Add-on bald?

Bisher sind die beiden **GTA 4**-Add-ons **The Lost and Damned** und das kürzlich erschienene **The Ballad of Gay Tony** Xbox-360-exklusiv – sowohl PC- als auch PlayStation-3-Besitzer gingen leer aus. Der aktuellste Patch für die PC-Fassung von **GTA 4** lässt nun aber darauf hoffen, dass zumindest **The Lost and Damned** in naher Zukunft den Weg auf den Computer findet. Das angesprochene Update behebt nämlich nicht nur einige Fehler, sondern fügt dem Spiel auch die Achievements des Add-ons hinzu. Rockstar Games hält sich bisher bedeckt, eine offizielle Ankündigung steht noch aus. Sowohl **The Lost and Damned** als auch **The Ballad of Gay Tony** bieten etwa zehn Stunden neuen Spielspaß und erhielten in unserem Schwestermagazin X3 95 beziehungsweise 93 Spielspaßpunkte. ❑

Info: www.rockstargames.de/IV

SPIELE UND TERMINE 13/09

In unserer Übersicht finden Sie die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem sagen wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – ob Bilder, Videos oder Vorschauen! (Änderungen vorbehalten)

Legende: ▶ Terminänderung ▶ Test in dieser Ausgabe ▶ Vorschau in dieser Ausgabe

	SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	PREVIEW
	Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	1. Quartal 2010	07/05, 08/05
▶	Alpha Protocol	Action-Rollenspiel	Sega	2010	07/08, 02/09, 09/09
	Arcania: A Gothic Tale	Rollenspiel	Jowood	2010	06/08, 11/08, 02/09
▶	Assassin's Creed 2	Action-Adventure	Ubisoft	1. Quartal 2010	06/09, 07/09, 12/09
▶	Battlefield: Bad Company 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	4. März 2010	06/09
	Bioshock 2	Ego-Shooter	Take 2	9. Februar 2010	05/09, 12/09
▶	Brink	Ego-Shooter	Bethesda	2. Quartal 2010	08/09, 09/09
Seite 62	Call of Duty: Modern Warfare 2	Ego-Shooter	Activision	10. November 2009	07/09
Seite 88	Colin McRae: Dirt 2	Rennspiel	Codemasters	3. Dezember 2009	—
▶	Command & Conquer 4	Echtzeit-Strategie	Electronic Arts	18. März 2010	09/09, 10/09, 12/09
	Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	Nicht bekannt	—
	Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	The Games Company	2011	02/09
	Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	Nicht bekannt	—
	Deus Ex 3	Action-Adventure	Eidos	Nicht bekannt	—
	Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	Nicht bekannt	09/08, 12/08, 02/09, 11/09
▶	Die Siedler 7	Aufbau-Strategie	Ubisoft	Frühjahr 2010	11/09
Seite 32	Drakensang: Am Fluss der Zeit	Rollenspiel	dtp	12. Februar 2010	06/09, 10/09, 13/09
	F1 2010	Rennspiel	Codemasters	2010	—
	Fallout: New Vegas	Rollenspiel	Bethesda	2010	—
	Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	2010	05/07, 08/08
	Haunted	Adventure	Hamburger Medienhaus	2010	01/09, 09/09
	Homefront	Ego-Shooter	THQ	2010	08/09
Seite 48	Just Cause 2	Action	Eidos	1. Quartal 2010	04/08, 04/09, 09/09
	Left 4 Dead 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	19. November 2009	08/09, 11/09
	Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2010	11/07, 04/09, 07/09
▶	Mass Effect 2	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	29. Januar 2010	08/09
▶	Max Payne 3	Action-Adventure	Take 2	2010	09/09
Seite 44	Metro 2033	Ego-Shooter	THQ	1. Quartal 2010	12/08, 13/09
	Napoleon: Total War	Strategie	Sega	Februar 2010	10/09
	Rage	Ego-Shooter	Electronic Arts	Nicht bekannt	09/09
	R.U.S.E	Echtzeit-Strategie	Ubisoft	1. Quartal 2010	05/09, 10/09
	Singularity	Ego-Shooter	Activision	1. Quartal 2010	04/09
	Splinter Cell: Conviction	Action-Adventure	Ubisoft	25. Februar 2010	08/07, 08/09
	Split/Second	Rennspiel	Disney Interactive	Frühjahr 2010	05/09
▶	Starcraft 2: Wings of Liberty	Echtzeit-Strategie	Blizzard	2. Quartal 2010	08/07, 07/07, 05/08, 12/08, 07/09, 10/09
▶	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Namco Bandai	5. Februar 2010	12/09
Seite 22	Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	Electronic Arts	Nicht bekannt	01/09, 08/09, 13/09
	Supreme Commander 2	Echtzeit-Strategie	Square Enix	2010	—
	The Saboteur	Action-Adventure	Electronic Arts	8. Dezember 2009	04/09, 12/09
	The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	—
	Two Worlds 2	Rollenspiel	TopWare Interactive	2. Quartal 2010	—
	Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Chaos Rising	Echtzeit-Taktik	THQ	1. Quartal 2010	11/09
	World of Warcraft: Cataclysm	Online-Rollenspiel	Blizzard	2010	11/09

KANE & LYNCH: DER FILM

Bruce Willis sicher an Bord

Dass **Kane & Lynch** verfilmt wird, steht seit einigen Monaten fest. Doch nun kommt Bewegung in die Sache. Wie Produzent Adrian Askarieh, der bereits am **Hitman**-Film mitarbeitete, bestätigte, schlüpft Bruce Willis in die Rolle des Kane. „Nachdem Bruce Willis das Skript gelesen hat, war er hin und weg und bezeichnete es als eines der besten Action-Skripts, die er je gelesen hat", so Askarieh. **Kane & Lynch: Der Film** soll dem Spiel ähneln, aber Details verändern. „Es geht generell um einen Söldner, der sich mit einem schizophrenen Psychopathen zusammentut, um seine Frau und seine Tochter zu retten", so Askarieh. Als Regisseur wird momentan Simon Crane gehandelt, der zuvor an Filmen wie **Mr. & Mrs. Smith**, **Hancock** oder **Ein Quantum Trost** mitarbeitete. Die Dreharbeiten sollen im März starten. Wer Lynch spielt, ist noch unklar. ❑

Info: www.pcgames.de

FRAGLICH | Billy Bob Thornton (**Monster's Ball**) soll gerüchteweise die Rolle des Lynch übernehmen. Bestätigt wurde dies bisher nicht.

Quelle: Dreamworks Pictures

GESETZT | Stirb Langsam-Star Bruce Willis verkörpert Kane. Das Drehbuch hat es ihm angetan.

Quelle: 20th Century Fox

◀ UNGLEICHES DUO | Kane und Lynch könnten unterschiedlicher nicht sein. Eine gute Voraussetzung für einen interessanten Action-Streifen.

NACHRUF

Armin Gessert verstorben

Am Sonntag, dem 8. November 2009, um ca. 00:30 Uhr verstarb Armin Gessert, Chef der Spellbound Entertainment AG und Urgestein der deutschen Spielebranche, an einem Herzinfarkt. Armin Gessert war bereits seit 1984 Spieleentwickler. Zu seinen ersten Erfolgen gehörten das legendäre **The Great Giana Sisters** und **The Great Courts** (auch **Pro Tennis Tour**). 1994 gründete er Spellbound und arbeitete unter anderem an der **Desperados**- und der **Airline Tycoon**-Serie. Momentan entwickelt Spellbound für Jowood **Arcania: A Gothic Tale**. Unser Mitgefühl gilt seinen Angehörigen, seinen Kollegen und Freunden. ❑

Armin Gessert erlag am 8. November 2009 einem Herzinfarkt.

SPIELE, AN DENEN ARMIN GESSERT MITARBEITETE:

- The Great Giana Sisters (1987)
- Extreme Assault (1997)
- Airline Tycoon (1998)
- Desperados (2001)
- Desperados 2 (2006)
- Helldorado (2007)

NEED FOR SPEED

Neuer Teil schon kommendes Jahr?

Die **Burnout Paradise**-Macher Criterion arbeiten an einem bisher noch nicht enthüllten **Need for Speed**-Teil. Das war bislang schon bekannt. Ob das Spiel aber den Simulationsweg von **Need for Speed: Shift** beibehält oder doch wieder arcadiger wird – etwas, mit dem sich Criterion mit der **Burnout**-Reihe seinen Namen im Rennspiel-Genre gemacht hat –, das bleibt ungewiss. Dafür überraschte Frank Gibeau, Präsident von EA-Games, kürzlich mit der Ankündigung, dass das neue **Need for Speed** bereits im kommenden Jahr erscheinen soll, denn „es befindet sich schon seit einiger Zeit [...] in Entwicklung". Einen genauen Termin nannte er nicht, jedoch folgen somit sicher in Kürze erste Informationen zum neuen Rennspiel. ❑

Info: www.electronic-arts.de

RUNES OF MAGIC

Add-on bringt neue Inhalte

NEUES FUTTER | Bewahrer und Druide (im Bild rechts) sind die neuen Klassen.

In den vergangenen Monaten hat sich in **Runes of Magic** einiges getan: Die bunte Welt von Taborea wurde mit **Chapter 2: The Elven Prophecy** um vier neue Gebiete, ein zweites spielbares Volk und zwei Klassen erweitert. Auch wenn Druide und Bewahrer zum nicht so beliebten Volk der Elfen gehören, bringen sie etwas Abwechslung mit. Spieler, die den Maximallevel erreicht haben, müssen keine Langeweile befürchten: Die hochstufigen Instanzen „Der Ursprung" und „Halle der Überlebenden" bieten eine Herausforderung für alle, die bereit sind, viele Stunden zu opfern. Als Entlohnung dürfen Sie sich über die verbesserte Grafik in den neuen Gebieten freuen. ❑

Info: www.runesofmagic.com

DAS ULTIMATIVE MEHRSPIELER-ERLEBNIS KEHRT ZURÜCK, DAZU DER BRANDNEUE KOOPERATIONS-MODUS „SPEZIALEINHEIT“

„GENIAL. EIN TODSICHERER HIT!“
– GAMEPRO

WARFARE® 2

XBOX 360
LIMITED EDITION

Spiel auch erhältlich im Bundle mit der XBOX 360® Limited Edition. Solange Vorrat reicht.

„KEINE KOMPROMISSE:
INFINITY WARDS NEUES MEISTERWERK“
– PC GAMES

„HEISSER ANWÄRTER AUF DEN
TITEL ‘SPIEL DES JAHRES 2009’“
– GAMES AKTUELL

VORSCHAU

TOP-THEMEN

ONLINE-ROLLENSPIEL
STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

Seite 22

Wir durften Biowares Online-Rollenspiel, das im **Star Wars**-Universum angesiedelt ist, ausführlich spielen. Was es mit den neuen Klassen auf sich hat und ob sich das Warten lohnt, erfahren Sie in der Mega-Vorschau.

ROLLENSPIEL
DRAKENSANG: AM FLUSS DER ZEIT

Seite 32

Drakensang macht eine Zeitreise. An den Ufern des Großen Flusses erleben Sie neue Quests und mehr Abwechslung in Aventurien. Unsere Eindrücke gibt's ab Seite 32.

ACTION
JUST CAUSE 2

Seite 48

AUF DEM SPRUNG | Teil 2 der starken Tropen-Schießerei ist fast fertig. Wir haben nochmals Probe gespielt.

ACTION
DARK VOID

Seite 58

WILDER COCKTAIL | Ob Capcoms Shooter-Mix aus Alien-Invasion, Bermuda-Dreieck und Steampunk-Szenario zündet, erfahren Sie von Kollege Lukasz Ciszweski ab Seite 58.

„Wir priorisieren die Spielerfahrung der Spieler, nicht die der Modder."

Jason West und Vince Zampella von Infinity Ward zum Thema Dedicated Server in Modern Warfare 2.

INHALT

MOST WANTED

Diese Spiele werden auf unserer Webseite pcgames.de am häufigsten abgefragt:

1. **DIABLO 3**
   Rollenspiel | Blizzard
   Termin: nicht bekannt
2. **MAFIA 2**
   Action-Adventure | Take 2
   Termin: 1. Quartal 2010
3. **STARCRAFT 2**
   Strategie | Blizzard
   Termin: 2010
4. **MASS EFFECT 2**
   Rollenspiel | Electronic Arts
   Termin: 28. Januar 2010
5. **LEFT 4 DEAD 2**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: 19. November 2009
6. **BIOSHOCK 2**
   Ego-Shooter | Take 2
   Termin: 9. Februar 2010
7. **RAGE**
   Ego-Shooter | Electronic Arts
   Termin: nicht bekannt
8. **COMMAND & CONQUER 4**
   Strategie | Electronic Arts
   Termin: 2010
9. **DIE SIEDLER 7**
   Strategie | Ubisoft
   Termin: 2010
10. **SPLINTER CELL: CONVICTION**
    Action | Ubisoft
    Termin: 25. Februar 2010

INHALT

ACHTUNG HOCHSPANNUNG | Der neue Sith-Inquisitor zeigt dem republikanischen Trooper, was wahre Macht bedeutet.

Star Wars: The Old Republic

Von: Oliver Haake

Der Kreis schließt sich: Bioware enthüllt die letzten Charakterklassen und lässt PC Games das neue MMORPG erstmals spielen.

Vor gut einem Jahr ließ Bioware die Bombe platzen: Das für erstklassige Rollenspiele bekannte Entwicklerstudio arbeitet zusammen mit Lucas Arts am nächsten Online-Knüller – **Star Wars: The Old Republic**! Trat nach einer anfänglichen Info-Offensive erst einmal Funkstille ein, lief Biowares PR-Maschinerie in der zweiten Jahreshälfte 2009 zur Höchstform auf. Alle acht spielbaren Charakterklassen sind inzwischen bekannt gegeben, die letzten beiden enthüllt PC Games Deutschland-exklusiv: den Jedi-Consular und den Sith-Inquisitor! Neben Jedi-Ritter und Sith-Krieger überraschenderweise zwei weitere Macht-begabte Figuren. Damit aber nicht genug. Wir hatten zudem Gelegenheit, einige der Klassen selbst anzuspielen und uns von der Qualität des potenziellen MMO-Hits zu überzeugen.

Die wichtigste Frage überhaupt: Wie spielt sich **Star Wars: The Old Republic**? Wer schon einmal ein Online-Rollenspiel wie **World of Warcraft** oder **Der Herr der Ringe Online** gezockt hat, fühlt sich auch in **SWTOR** ab der ersten Sekunde zu Hause. Gesteuert wird via WASD-Tasten auf dem Keyboard, die Laufrichtung gibt die Maus vor. Fähigkeiten wie Attacken, Schutzmaßnahmen oder Heilung klicken Sie via Maus auf dem Benutzer-Interface an oder lösen diese per Tastaturkürzel aus. Auch Kämpfe, ein zentrales Thema im Krieg der Sterne, laufen nach gewohntem Schema ab: Einfach in die Reichweite von KI-gesteuerten Kreaturen laufen oder selbst aus der Distanz das Feuer eröffnen – sofort haben Sie die ungeteilte Aufmerksamkeit Ihrer Gegner. Ein paar Lichtschwerthiebe, Machtblitze oder Blaster-Schüsse später ist man das Problem meist los. Falls nicht, neigen sich Lebenspunkte und Energiebalken dem Ende zu und müssen mit Tränken oder Regenerationsfähigkeiten wieder aufgefrischt werden.

So weit, so Standard. Was **SWTOR** aber besonders macht, ist das Drumherum. So sind alle Dialoge (und Monologe) vollständig vertont und – typisch für ein Bioware-Rollenspiel – bei jeder Unterhaltung haben Sie mehrere Möglichkeiten zu reagieren. Die Palette reicht von anbiedernd bis patzig, Ihr Gegenüber gibt darauf die passende Replik. Was Sie sagen, beeinflusst zudem die eigene Charakterentwicklung. So kann selbst ein ursprünglich mustergültiger Jedi-Ritter in Richtung dunkle Seite der Macht abgleiten, während ein umgänglicher Sith-Krieger Gefahr läuft, bei seinen eigenen Leuten in Misskredit zu geraten. Eine bewährte Spielmechanik, die bereits anderen Bioware-Rollenspielen wie **Star Wars: Knights of the Old Republic** oder **Mass Effect** Höchstwertungen einbrachte.

Auch die MMO-typischen Quests wie „Töte acht hiervon“ oder „Sammle drei davon“ sind schön in die Hintergrundgeschichte eingebettet. So steht nicht ein und derselbe NPC Hunderten von

AUF DVD
• Video zum Spiel

ALLES GUTE KOMMT VON OBEN | In diesem Fall ein Jedi-Ritter ohne Furcht und Tadel.

SELBST HAND ANLEGEN | Darth Vaders bekannter Würgegriff ist auch in SWTOR äußerst beliebt.

Spielern per Textfenster Rede und Antwort, sondern solche Momente sind der besseren Stimmung halber instanziert – und das, ohne dass der Spieler etwas davon mitbekommt. Sprechen Sie mit einem KI-gesteuerten Statisten, startet automatisch ein filmreifer Dialog, in dem anwesende Mitspieler einfach ausgeblendet werden. In der Spielszene erscheinen nur Sie und die NPCs. So hat man das Gefühl, im Mittelpunkt der Handlung zu sein, statt wie an der Supermarktkasse mit Dutzenden anderer Kunden anzustehen. Anschließend kehrt man jedoch in die allgemeine Spielwelt zurück und erforscht solo oder in Gruppen die Spielwelt.

Die zur Wahl stehenden acht Charakterklassen sind übrigens allesamt Vorbildern aus den **Star Wars**-Filmen entliehen. Statt also anonyme Nobodys in einer riesigen Galaxie zu sein, legt Ihnen Bioware das Helden- oder Schurken-Gen quasi in die Wiege. Anhänger der hellen Seite der Macht und der Galaktischen Republik entscheiden sich zwischen Jedi-Ritter, Jedi-Consular, Trooper und Schmuggler. Letztere sind zwar prinzipiell auch Gesetzlose, wie man aber an Han Solo sieht, sind sie durchaus resozialisierungsfähig. Böse Buben entscheiden sich für die dunkle Seite und das Sith-Imperium. Hier besteht die Wahl zwischen Sith-Krieger, Sith-Inquisitor, Kopfgeldjäger und Imperialem Agenten. Jede der Klassen (vier pro Fraktion) hat ein Pendant, wenngleich sich die Charaktere nicht hundertprozentig gleichen. So besitzt ein Jedi-Ritter grundlegend andere, weniger fiese Fähigkeiten als ein machthungriger, skrupelloser Sith-Krieger – obwohl beide Figuren im Klassengefüge dieselbe Stelle besetzen.

Obwohl alle Klassen für bestimmte Positionen wie Heiler, Schadensausteiler oder Schadenseinstecker (Tanks) prädestiniert sind, bietet sich etwas Entwicklungsspielraum. Biowares Creative Director James Ohlen verriet im Interview (siehe Seite 27), dass sich „alle Charakterklassen in **Star Wars: The Old Republic** ab einem bestimmten Punkt in zwei unterschiedliche Richtungen entwickeln können“. Eine Spielmechanik, die man auch aus anderen Online-Rollenspielen wie **World of Warcraft** (Talente) oder **Warhammer Online** (Meisterschaften) kennt. Ein Schmuggler etwa kann sich entweder als Revolverheld oder Schurke weiterbilden. Die Wahl beeinflusst das Angebot fortgeschrittener Fähigkeiten wie den beidhändigen Umgang mit Blastern (Revolverheld) oder das Wissen um schmutzige Tricks (Schurke), was sich dann natürlich auf die Spielweise des jeweiligen Charakters auswirkt. Glaubt man den Entwicklern, ist das Nutzen von Spezialfähigkeiten sogar existenziell wichtig, wenn man vor allem im Kampf gegen andere Spieler (PvP) bestehen will. „Ein Schmuggler kann einen Sith im direkten Nahkampf niemals besiegen, wenn er nicht seine Spezialfähigkeiten einsetzt“, erklärt James Ohlen.

> „Ein Schmuggler kann einen Sith im direkten Nahkampf niemals besiegen.“

Auf welchem Planeten Sie Ihre Reise in **SWTOR** beginnen, hängt von der Wahl der Klasse ab. Jedi etwa starten ihr Abenteuer auf der malerischen, von Wäldern und Wiesen geprägten Welt Tython, während Sith die ersten Gehversuche auf dem Wüstenplaneten Korriban machen. Schmuggler dagegen stecken auf dem Industrie-und-Handels-Planeten Ord Mantell fest, da ihr Schiff geklaut wurde. Kopfgeldjäger verdienen sich ihre Sporen auf Nal'Hutta, wo die schneckenartigen Hutts ihre Gangstergeschäfte betreiben. Wo genau Trooper und Imperiale Agenten

JEDI-RITTER

Jedi-Ritter sind das Rückgrat des Ordens und Hüter der Ordnung in der Galaktischen Republik.
Im Gegensatz zum Jedi-Consular ist der Ritter ein typischer Nahkämpfer, der sich am liebsten mit dem Lichtschwert in der Hand mitten ins Getümmel stürzt. Allerdings geht er dabei taktisch vor, statt planlos loszuprügeln. Seine Macht-Fertigkeiten werden das typische Repertoire wie „Machtstoß“ oder „Lichtschwertwurf“ enthalten. Jedi-Ritter werden wohl als Tanks oder Schadensklassen ihren Platz in Spielergruppen finden.

SITH-KRIEGER

Sith-Krieger sind das Pendant zum Jedi-Ritter, allerdings mit weitaus fieseren Macht-Fähigkeiten ausgestattet.
Ob mit dem bekannten „Darth-Vader-Würgegriff“ oder mächtigen Lichtschwerthieben, dieser Nahkämpfer kennt keine Gnade. Mit seiner für Sith typischen Arroganz kann er die Rolle des Tanks oder Schadensausteilers problemlos übernehmen. Ob er aber auch wie der Inquisitor Lichtblitze auf seine Feinde herabregnen lassen kann?

ARCHAISCHER KAMPF | Nicht nur Jedi und Sith wissen mit Klingen umzugehen.

ALTE BEKANNTE TREFFEN | Der insektenartige Acklay, den man in **Episode 2** erstmals sieht, ist auch auf Tython zu Hause.

IM VISIER | Imperiale Agenten schießen gern aus dem Hinterhalt und nutzen wie Schmuggler Deckung.

SELTEN ALLEIN | Auch in **SWTOR** müssen häufig Gruppen gebildet werden, um Quests zu erfüllen.

ihre Laufbahn beginnen, ist derzeit noch nicht klar. Allerdings ist anzunehmen, dass zumindest eine der beiden Charakterklassen auf der vom galaktischen Krieg zerrissenen Welt Balmorra den Kampf aufnimmt.

Das ist aber noch lange nicht alles, was die Galaxie zu bieten hat. So kündigte Bioware bereits den Regierungssitz Coruscant – bekannt aus den Filmen – als begehbaren Planeten an! Technisch eine große Herausforderung, bedenkt man die kilometerhohen Wolkenkratzer, mit denen die Oberfläche fast vollständig bedeckt ist. Selbstverständlich wird man nicht den gesamten Planeten erforschen können. Creative Director Ohlen dazu: „Wir haben Coruscant in verschiedene Sektoren unterteilt, die jeweils vollständig begehbar sind." Ein besonderer Hingucker werden die Ruinen des Jedi-Tempels sein, der im Vorfeld des Spiels zerstört wird. Oder der Galaktische Senat. „Ich liebe es einfach, nur dort zu sitzen und mir die Umgebung aus der Höhe anzusehen. Es fühlt sich wie in den Filmen an", schwärmt Ohlen.

Welche Welten noch hinzukommen, will Bioware noch nicht sagen. Dass mit Coruscant das Ende der Fahnenstange noch lange nicht erreicht ist, scheint jedoch gesichert. Die meisten der bereits angekündigten Planeten sind Startwelten für verschiedene Klassen, während Coruscant die „Hauptstadt" der Republik ist. „Dazu wird sich noch die Hauptwelt des Imperiums gesellen", verspricht Ohlen. Welche das wohl sein könnte? Namen will der Creative Director nicht nennen, aber: „Es wird noch viel mehr kommen", so Ohlen im Interview. Alderaan, Prinzessin Leias Heimatwelt, ist in Fan-Kreisen ein heißer Tipp. Schließlich spielte der Planet im offiziellen Internet-Comic zu **Star Wars: The Old Republic** bereits eine größere Rolle.

Ein besonders großer Anreiz für Online-Rollenspieler ist … na klar, die Beute! Waffen, Rüstungsteile, Schmuckstücke oder gar Haustiere, auf Items sind Spieler nicht erst seit **Diablo** scharf. Natürlich wird es solche Gegenstände auch in **SWTOR** geben, wie wir uns selbst bei verschiedenen Testspielen überzeugen konnten. Erledigte Gegner hinterlassen Beute, nach erfolgreichem Abschluss einer Quest gibt's in der

SCHMUGGLER

Diese zwielichtigen Gesellen haben für Recht und Ordnung nur dann etwas übrig, wenn es ihnen den Job erleichtert.
Und genau deshalb haben sich die Gauner aufseiten der Galaktischen Republik geschlagen. Schmuggler können Deckung nehmen und sich auf zwei Kampfarten spezialisieren:

- Revolverheld

Sie setzen auf Fernkampf, tragen zwei Blaster und sind geschickte Redner.

- Schurke

Er glänzt hingegen als Nahkämpfer, beherrscht die Medizin und bevorzugt hinterhältige Taktiken.

IMPERIALER AGENT

Ausgebildet in der imperialen Armee, sind diese Männer und Frauen die unsichtbaren Assassine der Sith.
Ob mit dem Scharfschützengewehr aus der Ferne oder per Sprengsatz mit Fernzündung, dem Imperialen Agenten ist kein Mittel zu schmutzig, um sein Ziel zu erreichen. Technisch begabt, ist er in der Lage, seine Waffen ständig zu verbessern. Genau wie der Schmuggler sucht sich der Agent eine sichere Deckung und greift von dort aus an. Offenen Kämpfen, besonders gegen Jedi oder Trooper, geht der Agent besser aus dem Weg, wenn er überleben will.

DAS FEHLT NOCH

Zu drei wichtigen MMO-Features machte Hersteller Bioware bisher kaum Angaben: Raumschiffkampf, PvP und Handwerk. Andeutungen des Entwicklers sowie Erfahrungen mit anderen Bioware-Rollenspielen und dem MMO-Vorgänger **Star Wars: Galaxies** von Sony Online Entertainment lassen jedoch erahnen, was uns mit **Star Wars: The Old Republic** erwartet.

HANDWERK

WAHRSCHEINLICHKEIT 70%

So komplex wie in **Star Wars: Galaxies** wird das Handwerk in **The Old Republic** wohl nicht werden. Allerdings bot bereits das Bioware-Rollenspiel **Star Wars: Knights of the Old Republic** Tuning-Möglichkeiten für Blaster und Lichtschwerter. Ähnliche Optionen wurden bereits für den Imperialen Agenten in **SWTOR** bestätigt.

Bild aus Star Wars: Galaxies

PVP

WAHRSCHEINLICHKEIT 90%

Ein Krieg der Sterne ohne zwischenmenschliche, pardon, intergalaktische Konflikte ist kaum denkbar. Denkt man an die sorgfältige Instanzierung im PvE-Teil, liegen instanzierte Schlachtfelder nach **WoW**-Vorbild auf der Hand.

RAUMSCHIFFE

WAHRSCHEINLICHKEIT 30 %

Man denke über Raumschiffe nach, sagen die Macher von **The Old Republic**. Allerdings ist es aufgrund des umfangreichen Gameplays eher unwahrscheinlich, dass Raumkämpfe sofort bei Spielstart enthalten sein werden. Ob diese wie in **Star Wars Galaxies** per Erweiterung nachgeliefert werden?

Bild aus Star Wars: Galaxies

Regel nicht nur Erfahrungspunkte und Credits, sondern auch noch ein schönen neuen Blaster oder Körperpanzer. Eine kleine, aber feine Regel in **The Old Republic** lautet jedoch: Looten, also virtuelle Leichen plündern, kann man erst, wenn der Kampf beendet ist. Eine bewusste wie sinnige Design-Entscheidung. In anderen MMOs nervt es mitunter gewaltig, wenn Gruppenmitglieder mitten im Kampf mit der Beuteaufteilung beginnen.

Anfang November lüftete Bioware ein weiteres, bis dahin gut gehütetes Geheimnis: Es wird keine typischen Pet-Klassen in **SWTOR** geben – also Charaktere wie den **WoW**-Jäger, der neben seinen Waffen oder Fähigkeiten auf den Dienst eines Begleiters im Stil eines Raubtiers angewiesen ist. Die Enttäuschung währte aber nur Sekunden, denn die Pointe folgte sogleich: Es gibt zwar keine reinen Pet-Klassen, dafür bekommen ausnahmslos alle acht Charakterklassen einen Begleiter! Ob reptilienartige Dashade, die dank ihrer Macht-Immunität als Attentäter und Söldner geschätzt sind, oder etwa Droiden, Sie sind nie völlig allein unterwegs. In der angespielten Version von **The Old Republic** war das sogenannte „Companion-System" aber noch nicht voll ins Spiel integriert. Allerdings sollen die Begleiter mehr als stumme Weggefährten sein. Man kommuniziert mit ihnen wie mit einem lebendigen Gruppenmitglied, wie man es bereits aus **Baldur's Gate**, **Knights of the Old Republic** oder **Mass Effect** kennt. Zudem werden Ihre Taten Einfluss auf sie haben. So könnte es durchaus sein, dass Ihr Gefährte Sie im Stich lässt, wenn ihm Ihre Entscheidungen missfallen.

Auch wenn Bioware in den letzten Wochen jede Menge Informationslöcher gestopft hat, das Mosaik namens **Star Wars: The Old Republic** ist noch lange nicht

TROOPER

Speerspitze und das Arbeitspferd der galaktischen Armee zugleich: der republikanische Trooper.
Im Gegensatz zum normalen Klonsoldaten ist der Trooper ein Spezialist und kein Kanonenfutter. Im Umgang mit schweren Waffen wie Blastergewehren oder Raketenwerfern geschult, setzt er auf Technik wie kaum eine andere Klasse. Dazu sind Trooper als Elite-Einheit den Jedi treu ergeben. Im Nahkampf sind sie mit Schwertern und dem Kolbenschlag zwar nicht vollkommen wehrlos, einem Sith mit Lichtschwert sollten sie aber trotzdem nicht zu nahe kommen.

KOPFGELDJÄGER

Wer die höchste Prämie zahlt, gewinnt des Kopfgeldjägers Loyalität, und am spendabelsten sind momentan die Sith.
Im Vergleich zu den Troopern sind Kopfgeldjäger dank Raketenpacks etwas mobiler, aber fast ebenso schwer gepanzert und bewaffnet. Dazu jagt der Jäger niemals allein. Im Zuge der Karriere baut man sich ein Netzwerk an Helfershelfern auf, um die Beute möglichst schnell zu fangen – sei es lebendig oder tot. Auf Nal'Hutta steht der erste Job an, um sich anschließend in der Kopfgeldjäger-Hierarchie ganz nach oben zu arbeiten. Viele Freunde macht man sich dabei nicht.

DIE GALAXIE

Vor langer Zeit in einer Galaxie weit, weit entfernt ... sind bisher sechs begehbare Planeten enthüllt worden. Ob auf Tython, wo der Jedi-Orden nach der Zerstörung des Tempels auf Coruscant seine Basis aufgebaut hat, oder auf der Hauptwelt selbst – wir haben uns für Sie auf den ersten Planeten des kommenden **Star Wars**-MMOs umgesehen und Eindrücke gesammelt.

TYTHON

Tython gab bereits früher den Jedi eine Heimat. Nun ist der Orden wieder dorthin geflüchtet, nachdem die Sith die Hauptwelt Coruscant geschleift haben. Hier beginnt auch die Reise des Jedi-Ritter und des Jedi-Consulars.

KORRIBAN

Auf dem unwirtlichen Wüstenplaneten haben dunkle Lords der Sith ihre letzte Ruhestätte gefunden. Und hier starten auch Sith-Krieger und Sith-Inquisitoren ihre Laufbahn als finstere Agenten der dunklen Seite der Macht.

NAL'HUTTA

Zwielichtige Kneipen, Sümpfe, Fabriken und Abwasser, so weit das Auge reicht. Die kriminellen Hutts haben diese Welt zu ihrer verruchten Heimat gemacht und locken allerlei Gauner und Glücksritter wie Kopfgeldjäger an.

ORD MANTELL

Der ehemalige Garnisonsplanet der Republik hat sich mittlerweile zu einem Handelshafen und Schrottplaneten gewandelt. Kein Wunder, dass Schmuggler magisch angezogen werden und ihr Abenteuer auf Ord Mantell beginnen.

CORUSCANT

Ein Planet wie kein anderer: Fast vollständig von Wolkenkratzern überzogen, in den oberen Etagen residieren die Reichen und Schönen, während in den unteren Ebenen das Verbrechen herrscht. Nur die Pol-Regionen sind noch natürlich.

BALMORRA

Einst eine wirtschaftlich blühende Welt, die einige der besten Waffen der Galaxie herstellte. Kein Wunder also, dass die Sith Balmorra als Ziel auswählten und nach Jahren der Kämpfe und Besatzung die Oberfläche stark verwüstet ist.

SITH VS. JEDI | Lichtschwert-Duelle gehören selbstverständlich zu den Höhepunkten des Spiels.

komplett. So stellt sich immer noch die Frage, wie es zum Beispiel um Raumkämpfe bestellt ist. Was wäre der Krieg der Sterne ohne den Rasenden Falken, X-Wings oder den Todesstern? Sicher, die Film-Flieger werden keinesfalls in **SWTOR** auftauchen, schließlich spielt die Handlung rund 3.700 Jahre vor **Episode 1**. James Ohlen beschrieb aber in einem Interview Mitte des Jahres das Startgebiet des Schmugglers mit den Worten „Ord Mantell ist eine vom Krieg zerrissene Welt und hier startet der Schmuggler, dem gerade sein Schiff gestohlen wurde." Ein Indiz für wilde Verfolgungsjagden im All oder nur eine laue Begründung dafür, dass Han Solos Urahnen zwangsweise zu Fuß unterwegs sind? Apropos zu Fuß: Die Existenz von Fahrzeugen in **The Old Repulic** ist ebenfalls nicht vollständig geklärt. Ohlen dazu: „So viel kann ich sagen: **Star Wars** wäre nicht **Star Wars**, wenn man die ganze Zeit nur zu Fuß unterwegs wäre." Ob er aber nur auf kurze Fahrzeug-Sequenzen anspielt, die bereits **Mass Effect** aufpeppten, bleibt abzuwarten.

Inwieweit das Handwerk, eines der Kern-Features aus dem ersten **Krieg der Sterne**-MMO **Star Wars: Galaxies** eine Rolle spielt, ist noch nicht bekannt. Biowares Creative Director wies jedoch darauf hin, dass man Crafting-Berufen bereits in **Knights of the Old Republic** nachgehen konnte. Man werde Vergleichbares auch in **SWTOR** finden. Und wie sieht es mit PvP aus? Bis auf die Tatsache, dass das Balancing zwischen den einzelnen Klassen den Entwicklern einige Kopfschmerzen bereitet, schweigt sich Bioware zu diesem Thema noch aus. Die Aufgabe, Schmugglern oder Troopern glaubwürdige Vorteile zuzuschanzen, damit sie auch gegen einen mächtigen Lord der Sith bestehen können, ist garantiert nicht leicht. Die Designer weisen aber darauf hin, dass es auch immer wieder Normalsterbliche im **Star Wars**-Universum gab, die Jedi oder Sith zur Strecke brachten. Die Wahrheit liegt am Ende auf den PvP-Schlachtfeldern, von denen es hoffentlich mehr als genug geben wird. Schließlich erwartet uns ein zünftiger Krieg der Sterne und nicht **Hello Kitty Online**. ❑

ERSTEINDRUCK

Oliver Haake

SWTOR ist das erste Online-Rollenspiel, das sich über weite Strecken wie ein typisches Singleplayer-RPG anfühlt. Allein die ausgefeilten und ins Deutsche übersetzen Dialoge lassen tausend Mal mehr Stimmung aufkommen als Quest-Text-Monster, wie sie **World of Warcraft** bietet. Auch die geschickte Instanzierung, die mir das Gefühl gibt, im Zentrum der Entwicklung zu stehen, trägt zum Flair bei. Als eingefleischter Star-Wars-Fan bin ich fest davon überzeugt: **The Old Republic** wird sich trotz der Distanz zu den Filmen deutlich mehr nach Star Wars anfühlen als seinerzeit **Galaxies**. Auch der Comic-Look kommt in Bewegung gut rüber und bietet zeitlosen Charme. Der Pseudo-Realismus, den ein **Star Wars: Galaxies** oder **Everquest 2** zu bieten haben, ist technisch einfach zu schnell überholt. Und als langjähriger Online-Rollenspieler brauchte ich exakt 0,001 Sekunden, um mich mit der Steuerung und dem Interface zurechtzufinden.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Bioware/Lucasarts
ANBIETER: Electronic Arts
TERMIN: Noch nicht bekannt

„Du kannst mit deinem Begleiter alles anstellen."

James Ohlen ist Creative Director von **Star Wars: The Old Republic.**

PC Games: Ihr habt innerhalb kürzester Zeit die drei noch fehlenden Klassen vorgestellt, das haben wir nicht erwartet. Wie kommt's?
Ohlen: Weil wir verrückt sind. (lacht) Es ist ganz einfach Teil des Plans, dass wir die Spieler wissen lassen wollen, was für eine Wahl sie zu Spielbeginn haben. Aufseiten der Republik wählt man zwischen dem Trooper, dem Schmuggler und dem Jedi-Ritter. Und jetzt kommt noch der Jedi-Consular hinzu. Für das Imperium ziehen der Sith-Krieger, der Kopfgeldjäger und der Imperiale Agent ins Gefecht. Als vierte Klasse haben wir den Sith-Inquisitor.
PC Games: Wo liegen die Hauptunterschiede zwischen Jedi-Ritter und Jedi-Consular beziehungsweise Sith-Krieger und Sith-Inquisitor?
Ohlen: Der Jedi-Ritter ist ein Krieger, dessen Fähigkeiten allesamt auf dem Lichtschwertkampf basieren. So kann er zum Beispiel direkt ins Getümmel springen und die Gegner in einen Nahkampf verwickeln. Der Consular dagegen ist eher ein Unterstützer. Er bleibt im Hintergrund und versucht, von dort aus Schaden auszuteilen oder die Gegner unter Kontrolle zu bringen. So hebt er diese zum Beispiel in die Luft, um sie anschließend auf den Boden zu schmettern oder sie einfach nur durch die Luft zu schleudern.
PC Games: Man ist also mit der Charakterwahl auf eine bestimmte Rolle festgelegt. Oder gibt es auch Interpretationsspielraum?
Ohlen: Alle Charakterklassen in **Star Wars: TOR** können sich ab einem bestimmten Punkt in unterschiedliche Richtungen entwickeln. Man wählt also zwischen zwei verschiedenen Wegen. Einer dieser Wege für den Consular ist die Heilung. Wenn du einen klassischen Heiler spielen möchtest, dann wählst du den Consular. Natürlich musst du nicht diesen Weg wählen, aber als Consular hast du die Möglichkeit dazu.
PC Games: Wird es vielleicht mehr als zwei Wege geben?
Ohlen: Nein. Wir haben uns für zwei Richtungen pro Klasse entschieden. Jede Klasse wird sich also irgendwann entscheiden müssen: der Jedi-Consular, der Jedi-Ritter wie auch der Kopfgeldjäger etc.
PC Games: Wie entscheidet man sich für einen Weg? Über Talentpunkte à la **WoW**?
Ohlen: Ich kann momentan nicht näher darauf eingehen, aber es wird eine Gewissensentscheidung werden. Es wird sich nicht über einen längeren Zeitraum entwickeln, vielmehr muss man an einem bestimmten Punkt der Geschichte zwischen den Wegen wählen und erhält anschließend weitere Optionen.
PC Games: Beeinflusst das auch die Geschichte, die der Spieler erlebt?
Ohlen: Wenn überhaupt, dann nur ein bisschen. Die größten Unterschiede wird man im Gameplay und in den Kämpfen feststellen können.
PC Games: Wie in der Demo zu sehen war, erhält der Sith-Inquisitor einen NPC-Begleiter. Wird es aufseiten der Jedi ein Äquivalent geben?
Ohlen: Wir reden in diesem Zusammenhang von Companion-Charakteren. Diese Charaktere sind den Gruppenmitgliedern aus Biowares **Knights of the Old Republic** oder **Mass Effect** nachempfunden. Diese sollen sich wie lebendige Wesen anfühlen, mit denen man interagieren kann oder die man betrügt. Du wirst zwischen verschiedenen dieser Charaktere aus einem „Stall" wählen, aber nur einen mitführen können. Übrigens: Jede Klasse wird einen Begleiter haben, nicht nur der Sith-Inquisitor.
PC Games: Jede Klasse wird einen haben? Oh!
Ohlen: Ja, und du kannst alles mit ihnen anstellen.
PC Games: Wirklich alles? Okay, das ist typisch für ein Bioware-Rollenspiel …
Ohlen: (lacht) Da das allerdings **Star Wars** ist, werdet ihr keine Sex-Szenen wie in **Mass Effect** erleben.
PC Games: Steigt der Begleiter mit dem eigenen Charakter auch im Level auf?
Ohlen: Er wird ebenfalls aufsteigen können, ja. Zusätzlich kannst du einige coole Dinge mit ihm anstellen: Du legst ihm zum Beispiel unterschiedliche Ausrüstungsgegenstände an. Man erhält keine zusätzlichen Aufgabenreihen speziell für den Companion, allerdings wird er mit jedem Stufenaufstieg stärker werden und neue Fähigkeiten erhalten.
PC Games: Darf man auch dessen Attribute und Talente festlegen?
Ohlen: Nein. Als wir uns mit der Erstellung des Companions befassten, haben wir über zwei Wege nachgedacht. Der erste war die komplette Individualisierung durch den Spieler. Aber es ist so, dass einem der Begleiter nicht gehört. Er ist mehr wie ein Gefährte, der mit dir Abenteuer erlebt. Während sich die Story in **Star Wars: The Old Republic** entwickelt, wirst du allerdings mit ihm interagieren können und ihn durch deinen Charakter beeinflussen. Spielst du beispielsweise einen besonders bösen Charakter und dein Companion ist ein eher labiler Typ, dann wirst du ihn vielleicht auf die dunkle Seite der Macht ziehen können. Ebenso kannst du als Streiter der Republik versuchen, ihn zur hellen Seite zu bekehren.
PC Games: Fast jeder **Star Wars**-Fan hat die offiziellen Web-Comics zu **Star Wars: TOR** gelesen. Viele Dinge, die in diesen Comics auftauchten, wurden kurz darauf als neues Spiel-Feature vorgestellt. Eine dieser Comic-Neuerungen war ein Droiden-Begleiter für einen der Jedi. Wird es sie als Companions geben?
Ohlen: Ja, wir haben so einen Droiden im Spiel. Ich werde allerdings nicht verraten, welche Klasse ihn wählen kann. Aber der Trailer, den wir bereits veröffentlicht haben, zeigt für vielleicht zwei Sekunden einen Charakter, der auf seinen Droiden deutet. Also schaut euch das Video noch einmal genau an. (lacht)
PC Games: Die Charakterklassen orientieren sich an den Vorbildern der Filme. Ist es nicht schwierig, das Ganze im Spiel so auszubalancieren, dass die Jedi und Sith nicht allen anderen Figuren überlegen sind?
Ohlen: Das war auch eines unsere ersten Bedenken, als wir die Klassen entwickelten. Die Hälfte unserer Klassen basiert auf der Macht – dunkle und helle Seite. Aber in den Filmen haben wir auch andere starke Charaktere, etwa Jango Fett. Und auf der anderen Seite so kleine Jedi-Jungs wie Luke Skywalker, die anfangs mehr Glück als wirkliches Können haben. Zusätzlich verfügen die Kopfgeldjäger über eine Menge Technologie, die sie im Kampf unterstützt. So schaffen sie es unter anderem, sich die Jedi vom Hals zu halten und diese aus der Ferne zu bekämpfen.
PC Games: Okay, Profi-Kopfgeldjäger wie Boba Fett sind eine Sache, aber einfache Schmuggler?
Ohlen: Schmuggler und Trooper besinnen sich auf ihre Fähigkeiten, Fallen zu stellen und aus dem Hinterhalt anzugreifen. Ein Schmuggler wird also niemals im direkten Kampf gegen einen Jedi siegen können, wenn er sich nicht auf seine zusätzlichen Stärken verlässt. Der Imperiale Agent zum Beispiel bedient sich seines Scharfschützengewehres, während er versteckt und immer in Deckung bleiben sollte.
PC Games: Hat sich George Lucas das Spiel eigentlich schon einmal angesehen?
Ohlen: Klar, natürlich. Wann immer wir Feedback von Lucas Arts bekommen, ist da auch Georges Meinung mit repräsentiert. Wir waren mit unserem Projekt einmal auf der Skywalker-Ranch und haben es ihm vorgestellt. Wirklich beeindruckend war das Archiv, wo Lucas unzählige Requisiten der alten Filme lagert. Das war wirklich das ultimative Highlight!

BIOGRAFIE – JAMES OHLEN

Ohlen arbeitet für Bioware seit den Anfangstagen des Studios. War er zu Beginn noch als Autor und Tester beschäftigt, übernahm er schnell bei fast allen Bioware-Spielen leitende Positionen.

- **1996:** Shattered Steel (Autor und Tester)
- **1998:** Baldur's Gate (Lead Designer)
- **2000:** Baldur's Gate 2 (Lead Designer)
- **2002:** Neverwinter Nights (Lead Designer)
- **2003:** Star Wars: Knights of the Old Republic (Lead Designer)
- **2005:** Jade Empire (Director of Design)
- **Aktuell:** Star Wars: The Old Republic (Creative Director)

◀ **TREUER DROIDE** | NPCs wie R2-D2 oder C-3PO sind als Begleiter für **The Old Republic** eingeplant.

Die beiden letzten Charakterklassen

MIT SCHWERT, CHARME UND DER MACHT | Der Jedi-Consular kämpft aus der zweiten Reihe.

JEDI-CONSULAR

Klasse Nummer 7 ist der Jedi-Consular. Im Gegensatz zum vor einigen Wochen enthüllten Jedi-Ritter ist der Consular nicht in der ersten Frontreihe zu finden. Zwar kann er ebenfalls mit dem Lichtschwert umgehen, der Consular beherrscht aber auch verschiedene Fernkampf-Fähigkeiten wie „Schlaf", „Hochheben" oder „Niederschmettern". Die Klasse kann einmal offensiv auf Schaden ausgerichtet werden oder sich auf Heilung spezialisieren. Damit ist der Jedi-Consular eine äußerst mächtige Unterstützungsklasse in **The Old Republic**.

Fähigkeiten:
Schlaf
Hochheben
Niederschmettern
Machtstoß
Reflektieren

Auf der Electronic-Arts-Hausmesse Showcase Winter 2009 hatten wir erstmals die Gelegenheit, den Sith-Inquisitor anzuspielen. Und das haben wir erlebt:

Planet: Korriban
Ort: Tal der Dunklen Lords
Quest-Geber: Aufseher Harkun

Mit drei weiteren Sith-Akolythen stehen wir vor dem Sith-Aufseher Harkun. Garv, einer der Akolythen, hat bei seinem letzten Auftrag jämmerlich versagt und zahlt nun den Preis dafür: Vor unseren Augen streckt ihn ein Handlanger Harkuns nieder. Das soll uns anderen eine Warnung sein, meint der glatzköpfige Aufseher und schickt uns daraufhin auf eine gefährliche Mission. In der Grabstätte des dunklen Lords Tulak Hord sollen wir den imperialen Agenten Ephran Zell aufsuchen.

Ephran ist ein merkwürdig nervöser Typ, der die ominöse „Rote Maschine" in Gang setzen will. Ein gigantisches, unterirdisches Gerät, das ihm zu großer Macht verhelfen soll. Der unfähige Ephran sucht bereits seit langer Zeit nach des Rätsels Lösung und bedarf nun unserer Hilfe. Allerdings benötigt die Maschine „Treibstoff", um zu funktionieren. Und der besteht aus Hass und Blut dreier K'lor'slug Verwüster – einer Art Riesenwürmer mit Armen und Klauen –, welche die Grabstätte zu Dutzenden bevölkern.

Auf dem Weg zu Ephran Zell hält uns Inquisitorin Urinth auf, eine Führerin des Sith-Geheimdienstes. Sie bietet uns einen weiteren Auftrag an, den wir möglichst bald erledigen sollen, am besten noch bevor wir Harkuns Befehlen folgen. Urinths Mission besteht darin, das Vertrauen des von den Sith inhaftierten Jedi Quorian Dorgis zu erlangen, indem wir ihm die Flucht ermöglichen. Gefüttert mit Falschinformationen, will sie ihn zu den Frontlinien der Republik entkommen lassen, damit deren Streitkräfte in eine Falle laufen.

Wir nehmen die Aufgabe an, stellen sie aber trotzdem hinten an. Erst geht es in die Grabstätte des Tulak Hord, eines verstorbenen dunklen Lords, der in den frühen Tagen des Sith-Imperiums herrschte und stets eine furchteinflößende schwarze Maske trug. Neben den allgegenwärtigen Würmern treiben sich auch einige Verräter in den Schatten der Höhlen herum: abtrünnige Sith und Flüchtlinge sowie umgepolte Minen-Droiden. Diese Narren können Sith wie uns aber nicht aufhalten. Mit der Fähigkeit „Überladen" stürzen wir uns mitten unter sie. Unser Sith-Inquisitor kracht lautstark zu Boden, Blitze brechen nach allen Seiten heraus und lassen unsere Feinde wie Marionetten, deren Bänder durchschnitten wurden, zusammenfallen. Den schwer Angeschlagenen geben wir mit ge-

UMWERFENDER TYP | Der Jedi-Consular breitet theatralisch die Arme aus, fokussiert seine Kraft und schickt die angreifenden Kampfdroiden in einem Wimpernschlag per Machtstoß zu Boden.

ICH HABE DIE MACHT! | Als Sith Inquisitor beherrscht man spielend die Elektrizität.

zielten Lichtschwert-Hieben und Lichtblitzen den Rest.

Mit der Taste „M“ rufen wir eine Übersichtskarte des Bereichs auf, in dem wir uns aktuell befinden. Während ein gelber Pfeil unsere Position darstellt, markieren grüne Pfeile die Richtung, in die wir laufen müssen. Gelbe Kreise bedeuten Quest-Ziele. So geführt, kommen wir in den Gängen der Grabkammer, die von schaurigen Sith-Statuen gesäumt sind, schnell voran. An den drei Zielorten entwenden wir für Aufseher Harkun Texttafeln mit antiken Sith-Inschriften. Natürlich wollen uns Würmer und Abtrünnige daran hindern, aber auch diese Widersacher fallen wie die Fliegen um. Ganz nebenbei ist dabei auch die Bonus-Quest „Setzt ein Zeichen“ gelöst, für die acht der Sith-Verräter dran glauben mussten.

Zu guter Letzt aktivieren wir die rote Maschine. Angelockt von der Aktivität, strömen K’lor’slug-Verwüster zu ihrem eigenen Schlachtfest heran. Elegant lässt unser Inquisitor die Lichtschwertklinge von einem Monster zum nächsten fahren. Als drei von ihnen im eigenen Blut liegen, ist die Maschine zufrieden und enthüllt ihr letztes Geheimnis. Mit den Schriftrollen in der einen und dem Lichtschwert in der anderen Hand kämpfen wir uns zu Ephran Zell zurück. Er ist begeistert, als er die Rollen letztendlich in Händen hält. Wir sind versucht, ihm das Geheimnis gleich wieder zu entreißen – wenn nötig mit Gewalt! Aber noch ist nicht die Zeit für den Griff zur Macht. Noch sind wir kein vollwertiges Mitglied des Imperiums, sondern nicht viel mehr als ein Sklave, der sich bei seinen Herren beweisen muss.

Wir machen uns auf den Weg, Aufseher Harkon vom Erfolg der Mission zu berichten, da werden wir erneut gestoppt. Lady Zash, eine hohe Sith, winkt uns zu einem Gespräch heran. Das Jedi-Holocron, ein Bibliothekswürfel, der dreidimensionale Bilder projizieren und Unmengen an Daten speichern kann, hat dank unserer Hilfe seine Geheimnisse enthüllt. Sie ist beeindruckt und fragt, wie ein so niederes Sith-Mitglied wie wir eine solche Tat zu vollbringen vermag. Unsere Antwort überrascht selbst die hartgesottene Sith-Lady etwas: „Es war viel zu einfach. Ich musste lediglich sieben Opfer darbringen und deren Herzen verschlingen“. In Anbetracht unseres Wagemuts und der Aufopferung für die Sith wählt sie uns zu ihrem Schüler.

Aufseher Harkon ist aufgrund der Verspätung ungehalten. „Wo warst du so lange, Sklave?“, fragt er mit drohender Stimme. Wir berichten von unserem Erfolg und der Begegnung mit Lady Zash. Statt aber tief beeindruckt zu sein, lacht er uns dreist ins Gesicht: „Eine Sith wie Zash würde dich wie Geschmeiß zertreten, träfe sie dich!“ Wir sollen lieber die Hufe schwingen und zum Training-Meister eilen, man erwarte uns dort. Wir fragen noch, ob wir dort auch auf Harkons Handlanger treffen. Der Aufseher wirkt langsam gereizt. Ein Sith-Akolyth wie sein persönlicher Schüler sei ein geborener Krieger und uns in allen Belangen überlegen. Wir lassen es gern auf einen Versuch ankommen und quittieren den neuen Auftrag mit den Worten „Ich versage nie“.

Mit diesen Worten war unser Abenteuer beendet, vorerst …

SITH-INQUISITOR

Der Sith-Inquisitor ist die letzte der insgesamt acht Charakterklassen, die mit dem Launch von **SWTOR** an den Start gehen werden. Der Inquisitor ist das Gegenstück zum Consular und ebenfalls ein Kämpfer der zweiten Reihe. Mit Machtfähigkeiten wie dem „Schock“ oder der „Blitzentladung“ ausgestattet, heizt er seinen Feinden ordentlich ein, wovon wir uns in einer ausführlichen Spielsession überzeugen konnten. Eine Quest schickte uns in ein altes Sith-Grab, wo es vor riesigen Killer-Würmern (K’lor’slug Ravager) und desertierten Imperialen nur so wimmelte. Mithilfe des Flächenschaden-Skills „Überladung“, der in der Nähe befindliche Feinde nicht nur verletzt, sondern auch umwirft und für ein paar Sekunden betäubt, machten wir der Brut schnell den Garaus.

Fähigkeiten:
Säbelschlag
Schock
Hinrichten
Überladung
Blitzentladung
Wirbelwind
Dunkle Gabe
Fähre rufen
Dunkle Meditation

MIESE CHANCEN | Im Nahkampf hat der Trooper gegen den Inquisitor die schlechteren Karten.

UND GEBLITZT | Per Stromschlag schädigt man den Feind nicht nur, er wird auch betäubt.

ULTIMATE SITH EDITION

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

ENTFESSLE DIE MACHT

GUTER WURF | Auch das zweite **Drakensang**-Spiel bietet viel Raum für taktische Kämpfe und lässt den Spieler tief in die Mittelalterwelt von Aventurien abtauchen.

Von: Stefan Weiß
und Felix Schütz

Drakensang: Am Fluss der Zeit

Ein Spiel wie Omas Apfelkuchen: zwar ein wenig altmodisch, aber rundum lecker!

Schauplatz Ferdok in Aventurien: Hell scheint der Mond über dem sauber gerenderten Mittelalterstädtchen. Auf dem Dach eines ansehnlichen Fachwerk-Anwesens sitzt eine Frau, gedankenverloren blickt sie in die Ferne. „Kladdis, komm runter!“, ertönt eine raue Stimme. Die Kamera schwenkt herum, zoomt auf einen stoppelbärtigen Kerl mit hölzernem Humpen in der Hand. Während Kladdis sich elegant durchs offene Fenster hereinschwingt, blickt der Zwerg versonnen und seufzend auf das vor ihm an der Wand hängende Gemälde. „Holen wir dir ein Helles, Forgrimm“, lässt Kladdis aufmunternd vernehmen … – Mit dieser stimmungsvollen Szene aus dem Introvideo zu **Drakensang: Am Fluss der Zeit** (**AFdZ**) beginnt die Präsentation der Vorschauversion bei Entwickler Radon Labs in Berlin, wo wir Anfang November zu Gast sind.

Das klassische Party-Rollenspiel soll nahtlos an den Erfolg des mehrfach ausgezeichneten Vorgängers **Das Schwarze Auge: Drakensang** anknüpfen. Damit dies gelingt, horchte Radon Labs schon kurz nach der Veröffentlichung von **Drakensang** tief in die Community des zugrunde liegenden Pen&Paper-Rollenspielsystems **Das Schwarze Auge** (**DSA**) hinein, stöberte durch sämtliche Foren, sammelte alle Reviews von Print- sowie Online-Magazinen und

FAQ

Drakensang, DSA, worum geht's da eigentlich?

Das Schwarze Auge
Komplexes, deutsches Pen&Paper-Rollenspielwerk für eine mittelalterliche Fantasywelt, die als Vorlage für die **Drakensang**-Spiele dient.

Wie spielt sich Drakensang?
Sie steuern maximal vier Charaktere in einer Gruppe. Gekämpft wird in pausierbaren Runden, bei denen das Regelwerk im Hintergrund Trefferchancen, Angriffe und Zaubersprüche berechnet und dabei sogenannte Proben auswürfelt.

DER WÄCHTER IM WASSER | Schon auf den ersten Levelstufen bekommen Sie es mit fiesen Bossmonstern wie diesem Krakenmolch zu tun.

NEUE HELDEN FÜR AVENTURIEN!

Der Gjalskerländer-Stammeskrieger

Radon Labs wollte noch einen typischen Tank-Charakter ins Spiel bringen, also einen mächtigen Krieger, der sich mitten ins Getümmel stellt und ordentlich Schaden einstecken kann. Der Stammeskrieger der Gjalskerländer soll diesen Part im Spiel übernehmen.

Stärken:
- Dank seines sehr hohen Ausdauerwertes kann der Gjalskerländer sehr oft hintereinander seine Sonderfertigkeit Wuchtschlag einsetzen, was für hohen Schaden beim Gegner sorgt.
- Der Hüne besitzt zwei Sonderfertigkeiten: Verhöhnen, womit er Gegner an sich bindet, und Raserei, was seinen Attacke-Wert erhöht.

Schwächen:
- Der Stammeskrieger muss mit dem Nachteil „Weltfremd" leben. Dadurch erhält er Abzüge für soziale Talente. Das bedeutet, Feilschen, Betören oder Überreden überlassen Sie lieber anderen Charakteren.

Der zwergische Geode

Mit dem Geoden hält endlich ein Zwergenmagier Einzug in die Heldengarde. Der Fokus des von DSA-Spielern nur selten verkörperten Recken liegt auf Unterstützungsmagie. Zudem trägt er die Natur Aventuriens im Herzen und setzt sich, wenn möglich, für sie ein.

Stärken:
- Egal ob Flora oder Fauna – in Naturbelangen macht dem Geoden keiner was vor!
- Mit seiner Magie heilt, schützt und stärkt der Bartträger die ganze Gruppe und wirkt zur Not auch potente Offensivsprüche.

Schwächen:
- Der zweite Neuzugang in **Drakensang** leidet ebenfalls unter dem Malus „Weltfremd", soziale Interaktion überlässt er besser anderen.
- Zwerg hin oder her, der Geode gehört nicht an die vorderste Front! Nahkampf liegt ihm ganz und gar nicht.

wertete die Kritikpunkte intensiv aus. „Für uns war und ist es wichtig, herauszubekommen, was wir besser machen können", berichtet uns Bernd Beyreuther, Firmengründer und Kreativdirektor von Radon Labs später im Interview. Denn bei einem Lizenzspiel wie **Drakensang** ist die Vernetzung und die Nähe zum vorliegenden Regelwerk besonders wichtig. Die Rollenspielwelt Aventurien existiert seit über 25 Jahren, unzählige Abenteuer sind dazu erschienen, die Fangemeinde, treu und emsig, entwickelt zusammen mit den rund 25 aktiven Autoren immer neue Geschichten. **Das Schwarze Auge** steht für eine Welt, die ständig weiterwächst, die ihre eigenen Legenden, Mythen, Religionen besitzt – alles bis ins Kleinste ausgearbeitet. Um in einem solch dichten Geflecht ein PC-Spiel stimmig einzubinden, ist eine immense Kreativleistung und Zusammenarbeit mit Autoren und Fans nötig – was beim ersten **Drakensang** schon gut gelang. „Damals ging es für uns primär darum", so Bernd Beyreuther, „eine funktionierende Plattform für das komplexe Regelwerk zu finden. Das haben wir erreicht und sind jetzt in der Lage, uns noch mehr auf die Geschichten und spannenden Spielmomente zu konzentrieren." Dass dies keine leeren Worte sind, können wir nach den rund 20 Spielstunden in der Vorschauversion von **AFdZ** nur bestätigen.

Auf den ersten Blick erscheint alles wie gewohnt. Benutzeroberfläche, Menüs, Charaktermanagement, Kampfsystem – alles wirkt optisch und von der Steuerung her kaum verändert. Neuerungen, Verbesserungen und Verfeinerungen findet man erst unter der Haube, wenn man schon tief im Abenteuer drinsteckt. Ein Abenteuer, das den Schritt in die Vergangenheit wagt, denn **Am Fluss der Zeit** springt mal eben 23 Jahre vor die Ereignisse aus **Drakensang**. „Wir hatten die Idee, unser zweites **DSA**-Spiel in einer für Fans und Einsteiger gleichermaßen interessanten Zeit von Aventurien anzusiedeln. Viele **DSA**-Spieler sind mit den klassischen Abenteuerbüchern, beispielsweise **Die Attentäter** oder **Das Grabmal von Brig-Lo**, sehr gut vertraut. Es ist eine Zeit voller Schnauzbärte und Flügelhelme und dort sollte das nächste **Drakensang** spielen", erklärt uns Bernd Beyreuther im Zuge der Präsentation. Im Spiel leitet der im Intro gezeigte Forgrimm, eine

SCHWIMMENDES ZUHAUSE | Das Schiff Thalaria fungiert später als Ihr mobiles Hauptquartier. Dort wählen Sie Ihre Gruppenmitglieder aus, stellen Gegenstände her und verwalten Ihre Ausrüstung.

MALERISCH | Ihr Abenteuer, das Sie am großen Fluss in Aventurien entlangführt, beginnt mit einer wunderschön beleuchteten Lagerszene.

WAS HAT SICH SEIT DEM ERSTEN DRAKENSANG GETAN?

Viel Pro und wenig Kontra – diese Details sind uns nach den ersten Spielstunden mit der weit fortgeschrittenen Preview-Version aufgefallen.

+ Tolles Schnellreisesystem
Angenehm: Gebiete wie die Stadt Nadoret enthalten nun mehrere Schnellreisepunkte, die – einmal aktiviert – automatisch auf der Karte eingezeichnet werden. Man muss nur in die Nähe eines solchen Punktes laufen, einen Klick auf der Karte tätigen – und schon teleportiert man sich in einem Sekundenbruchteil dorthin.

+ Vollvertonung
Radon Labs erfüllt den Wunsch vieler Fans: Sämtliche Dialogtexte von NPCs sind nun vollständig vertont! Die Qualität der Sprecher hat uns überzeugt, die Stimmen sind abwechslungsreich und passen prima zu ihren Charakteren. Zudem sind die Texte wieder sehr schön geschrieben, ebenso wie schon im ersten **Drakensang**.

– Keine Sortierfunktion für Gegenstände im Inventar
Das Interface von **Am Fluss der Zeit** ist nahezu unverändert, also aufgeräumt und zweckmäßig. Allerdings findet man erneut tonnenweise Items, und diese lassen sich im Inventar nicht automatisch sortieren – der Spieler muss den Kram von Hand ordnen. Ob Radon Labs diese Funktion noch einbaut?

+ Hilfreiche Tatze
Ein starkes Talent elfischer Zauberweber: Schon im ersten **Drakensang** rief es mächtige Tier-Begleiter herbei, die im Kampf selbstständig mitmischen. Nun erweitert Radon Labs diese Fähigkeit, sodass man anstelle von fünf Tieren ganze 14 verschiedene Bestien beschwören kann – eine pro Modifikatorstufe.

– Unverständlich: Erneut können wir das Tier weder steuern noch dürfen wir ihm taktische Kommandos geben. Schade!

Hilfreiche Tatze(MU/IN/CH)

Kosten: (10 + Modifikator) AsP
Modifikator: Stufe

Modifikator 0: Stinkmarder (LE 15, AT 8, 1W-1, RS 1)
Modifikator 1: Kleiner Dachs (LE 23, AT 10, 1W, RS 1)
Modifikator 2: Wolf (LE 17, AT 13, 1W+3, RS 1)
Modifikator 3: Wildschwein (LE 35, AT 11, 1W+1, RS 2)
Modifikator 4: Großer Dachs (LE 25, AT 14, 1W+3, RS 2)
Modifikator 5: Riesenhirschkäfer (LE 20, AT 11, 1W+5, RS 4)
Modifikator 6: Braunbär (LE 45, AT 8, 1W+5, RS 3)
Modifikator 7: Sumpfranze (LE 24, AT 17, 1W+6, RS 1)
Modifikator 8: Schwarzer Wolf (LE 35, AT 14, 1W+5, RS 2)
Modifikator 9: Schwarzbär (LE 65, AT 7, 2W+3, RS 3)

– Unpraktischer Gegenständevergleich
In den meisten Rollenspielen schon seit Jahren Standard, lässt **Am Fluss der Zeit** leider immer noch ein simples Feature vermissen: Gegenstände im Inventar lassen sich nicht mit angelegter Ausrüstung vergleichen, jedenfalls nicht per schlichtem Tooltipp, so wie etwa in **Dragon Age**. Erst ein Rechtsklick fördert eine neue Vergleichsansicht zutage, die jedoch wenig Übersicht bietet, da man den Fensterinhalt erst umständlich nach unten scrollen muss. Das ist natürlich kein Weltuntergang, doch elegante Lösungen sehen anders aus.

Geweihhelm

Ausladender Geweihhelm, der seine besten Tage schon hinter sich hat.
Behinderung: 0.6
Rüstungswerte: Kopf (2)
Ausrüstungsplatz: Kopf
Gewicht: 1.75 Stein

Ausgerüstet
Federhut
Edler, breitkrempiger Hut mit einer langen Feder.
Ok

+ Endlich eine Notizfunktion!
Verblüffend, wie oft wir uns dieses Feature schon bei anderen Rollenspielen gewünscht haben, und doch ist es so selten! Radon Labs jedoch hat mitgedacht: In **Am Fluss der Zeit** dürfen Sie überall auf der Übersichtskarte praktische kleine Notizen erstellen und sich so wichtige Orte markieren. An alle Entwicklerstudios: Bitte nachmachen!

+ Schöne Zwischensequenzen
Obwohl die Preview-Fassung von **Am Fluss der Zeit** nicht die Dramatik und Inszenierung eines **Dragon Age** erreicht, hat Radon Labs in dieser Hinsicht doch massiv nachgebessert: Gerade die ersten Spielstunden würzen die Entwickler mit kleinen, atmosphärischen Zwischensequenzen in Spielgrafik, in denen besonders die verbesserte Mimik der Charaktere zum Ausdruck kommt. Sauber!

+ Gebiete bleiben offen
In **Am Fluss der Zeit** schalten Sie nach und nach weitere Gebiete frei, die Sie dann nach Herzenslust bereisen. Anders als im ersten **Drakensang** werden die Areale jedoch nicht mehr geschlossen, nachdem Sie dort Ihre Hauptquest erfüllt haben. Sie können also auch später wieder in alte Regionen zurückkehren, etwa um noch offene Quests zu lösen, Schätze zu suchen oder Kräuter zu sammeln.

VIELE WEGE FÜHREN ANS ZIEL: MEHR FREIHEIT IM NEUEN DRAKENSANG

Für viele Quests haben die Entwickler mehrere Lösungswege ausgearbeitet. Wie sich das im Spiel auswirkt, zeigen wir Ihnen am Beispiel der Zollfeste.

1

Ausgangssituation: Ihre Gruppe erreicht die Zollfeste Thurstein, um dort Nachforschungen anzustellen. Leider lässt man Sie nicht hinein. Forgrimm und Cuano, Ihre beiden Mitreisenden, streiten sich darüber, wie es weitergehen soll. Sie entscheiden nun!

2a

Cuanos List: Wenn Sie den Plan des Schurken bevorzugen, schleichen Sie durch die unterirdischen Gewölbe der Festung, überlisten dort Gegner, knöpfen dem Koch einen Schlüssel ab und helfen anschließend von den Burgzinnen aus Ihrem Kompagnon Forgrimm, der inzwischen alleine im Burghof wütet.

2b

Mit dem Kopf durch die Wand: Wenn Sie sich für Forgrimms Vorschlag, die Burg zu stürmen, entscheiden, schließt er sich Ihnen an. Sie kämpfen sich daraufhin durch die Burganlage, müssen den Truppennachschub stoppen und es im Hof mit einer Balliste aufnehmen. Cuano arbeitet indessen alleine weiter.

3

Zusammenkunft: Beide Varianten haben ihren eigenen Reiz und stellen den Spieler vor unterschiedliche Aufgaben. Sobald diese gelöst sind, treffen alle beteiligten Charaktere aufeinander, um so gemeinsam den Boss der Burg zu bekämpfen.

der Hauptfiguren aus **Drakensang**, diesen Zeitsprung ein – denn in **Am Fluss der Zeit** erlebt der Spieler eine Rückblende, die Forgrimm seiner Partnerin Kladdis Schladromir (ebenfalls eine spielbare Figur aus **Drakensang**) erzählt. Unterwegs mit seinen beiden Begleitern, trifft der Zwerg auf einen bis dato unbekannten Abenteurer. Das sind Sie.

Mit welcher Charakterklasse oder, im korrekten **DSA**-Jargon ausgedrückt, mit welchem Archetyp Sie starten, ist Ihre Entscheidung. Zur Auswahl stehen neben den 20 aus **Drakensang** bekannten Typen zwei neue Gesellen, der Gjalskerländer Stammeskrieger und der zwergische Geode. Was es mit diesen beiden Klassen auf sich hat, erläutern wir im Extrakasten auf Seite 33.

Die Charaktererstellung verläuft für Einsteiger und ungeduldige Naturen denkbar einfach – Sie lesen sich die Beschreibung zu Krieger, Schurke, Magier und all den anderen Archetypen durch, treffen Ihre Wahl und legen einfach los. Wer dagegen auf die im Charaktermenü angesiedelte Schaltfläche „Expertenmodus" klickt, darf tief ins **DSA**-Regelwerk einsteigen, tiefer noch als im vorigen Spiel. Profis können dort in akribischer Handarbeit selber alle Steigerungspunkte für Attribute, Talente, Eigenschaften und Zauber festlegen. Neu hinzugekommen ist die Regelwerk-Einbindung von Vor- und Nachteilen für die Figur. Das funktioniert wie folgt: Aus einem umfangreichen Katalog, unterteilt in die Gruppen Eigenschaften und die Talente für Gesellschaft, Handwerk, Kampf, Körper, Natur und Wissen, picken Sie sich einzelne Vor- und Nachteile für den Charakter heraus. Vorteile kosten Steigerungspunkte, für Nachteile bekommen Sie Steigerungspunkte gutgeschrieben, die Sie anderweitig investieren können. Wenn Sie beispielsweise Kurzatmigkeit als Nachteil für Ihre Figur auswählen, was deren Ausdauer deftig reduziert, erhalten Sie 100 zusätzliche Steigerungspunkte. Damit könnten Sie sich zum Beispiel für 90 Punkte den Vorteil Bonuswissen leisten, was Magie- und Heilkunde

DURCHBOHRT | Dieb Cuano ist ein Meister im Umgang mit Fechtwaffen, was sein Gegenüber in der Zollfeste Thurstein deutlich zu spüren bekommt.

RECYCELT | **Am Fluss der Zeit** wartet mit skurrilen Gegnern auf. Auf diesen Schrott-Golem treffen Sie gleich in einer der ersten Quests in Nadoret.

LESER FRAGEN **BERND BEYREUTHER**

„Es gibt sogar Lumpen, die Frauen anpöbeln!"

Leser: Im ersten **Drakensang** machte es kaum einen Unterschied, welchen Archetyp man spielte. Wie ist das nun in **Am Fluss der Zeit**?
Beyreuther: „Bei diesem Punkt haben wir viel verändert und erweitert, das merkt man auch recht schnell, wenn man reinspielt. Die NPCs sprechen einen unterschiedlich an, wenn man eine männliche oder eine weibliche Figur spielt, und es gibt auch unterschiedliche Quests für die Archetypen. Es gibt sogar ein paar Lumpen in Nadoret, die weibliche Charaktere anpöbeln, männliche dagegen nicht."

Bernd Beyreuther ist Kreativdirektor bei Radon Labs.

Leser: Wie steht ihr dazu, in einem Rollenspiel die Gruppe lagern und rasten zu lassen?
Beyreuther: „Lagern und Rasten gehört in denselben Themenkomplex wie Tag-und-Nacht-Wechsel oder auch Mikromanagement wie Essen und Trinken. Das sind Dinge, die ich mir durchaus in einem klassischen Rollenspiel vorstellen kann, das müsste aber mehr eine Spielweltsimulation sein. In **Drakensang** haben wir den Fokus eindeutig auf die Story gelegt und hoffen, damit auch eine größere Zielgruppe zu erreichen. Das entspricht auch mehr der Situation am Rollenspieltisch, in der der Spielmeister eine bestimmte Tageszeit oder auch eine Lagersituation vorgibt."

Leser: Funktioniert das Schnellreisesystem auch über Regionsgrenzen hinaus?
Beyreuther: „Das Teleportsystem ist für das jeweilige Questgebiet gedacht, in dem man sich gerade befindet. Überregionales Reisen haben wir aber effizienter gestaltet, sodass diese Passagen nicht mehr so lange dauern."

Leser: Lassen sich Gegenstände jetzt am Boden ablegen, um sie zum Beispiel zu einem späteren Zeitpunkt einzusammeln?
Beyreuther: „Nein, Gegenstände lassen sich nicht am Boden ablegen. Damit das Inventar nicht überfrachtet wird, gibt es ja zentrale Lagertruhen, die der Spieler nutzen kann."

MACH ES ZU DEINEM PROJEKT | Beim Handwerk beschränkt sich **Am Fluss der Zeit** auf Bogenbau, Schmieden und Alchemie.

Leser: Gibt es Neuerungen beim Handwerkssystem von **Drakensang: Am Fluss der Zeit**?
Beyreuther: „Grundsätzlich ist das Handwerkssystem gleich geblieben, enthält aber natürlich die schon durch Patches eingespielten Verbesserungen, zum Beispiel, dass man nicht mehr jeden Gegenstand einzeln herstellen muss, oder dass sich nutzlose Gegenstände besser identifizieren lassen. Es gibt auch mehr Rezepte als zuvor."

Ihres Schützlings aufwertet. Oder Sie lassen Ihren Charakter abstoßend, unsensibel und als Trampel durch Aventurien reisen. Diese drei Nachteile würden zusätzliche 450 Steigerungspunkte freischalten. Je nach gewähltem Archetyp dürfen Sie bis zu vier solcher Vor- und Nachteile aussuchen. Keine Frage, mit diesem System ist stundenlanges Tüfteln möglich.

Ebenfalls neu sind Schieberegler für Frisuren, Gesichtsform und Statur Ihrer Heldenfigur. Allerdings gibt es hier nur eine Handvoll Einstellmöglichkeiten – so richtig austoben können Sie sich dabei nicht. Dafür fällt uns schon kurz nach Spielstart eine viel gravierendere Änderung positiv auf: Sämtliche Dialoge im Spiel sind vertont. „Wir haben uns die Kritik der Presse und Fans sehr zu Herzen genommen", so Bernd Beyreuther.

Da Berlin, der Sitz der Entwickler, eine Hochburg für bekannte Synchronsprecher ist, kommt der Spieler in den Genuss von erstklassig gesprochenen Dialogen, zum Beispiel von Peter Groeger (Barmann Quark aus **Deep Space 9**) oder Maud Ackermann (Libby aus **Lost**), selbst kleine Rollen sind stark besetzt. So spricht NPC Schneider Marcusi mit der Stimme von Santiago Ziesmer alias Spongebob Schwammkopf. Generell sind die Dialoge in **Drakensang** mit viel Humor gewürzt. Bei unserem Streifzug durch Nadoret, der ersten Stadt im Spiel, blieben wir öfters stehen, um den Gesprächen der digitalen Personen zu lauschen. Da diskutieren Philosophen über Esoterik, betrunkene Tavernengäste hauen sich Kalauer um die Ohren und auf dem Markt streiten sich Händler auf charmante Art – die Welt in **AFdZ** wirkt dadurch viel belebter als im Vorgänger. Auch optisch gibt es viel mehr Details zu entdecken (siehe Extrakasten auf Seite 37).

Erheblich nachgebessert wurde auch beim Leveldesign – die Stadt

AUF LEISEN SOHLEN | Bei der Ausbildungs-Quest zum Schurken absolviert Ihr Charakter mehrere Prüfungen. Natürlich gehört auch Taschendiebstahl mit dazu.

BISSIG | Entwickler Radon Labs hat, wie schon in **Drakensang**, großen Wert darauf gelegt, aventurische Monster korrekt darzustellen. Diese Morfu-Schnecke ist ein Beispiel dafür.

TRAINING | In der Kaserne der Stadtwache von Nadoret können Sie die Rekruten bei Kampfübungen beobachten.

STREITHÄHNE | Am Westtor treffen Sie auf Händler, die sich auf wüste Art beschimpfen. Einfach mal stehen bleiben und zuhören!

BLEIB STEHEN, DU LUMP! | Wir wissen zwar nicht, was die gute Frau aufgebracht hat, jedenfalls flitzt sie mit ihrem Nudelholz in der Hand einem Bürger hinterher – spaßig!

ÜPPIG UND EKLIG | Die Tische in der Taverne biegen sich fast unter der Last erlesener Speisen, während auf der Bank nebenan ein Gast sein letztes Bier Revue passieren lässt.

GAR NICHT STUBENREIN | Am Hafen hoppelt uns ein süßer, kleiner Mops entgegen, um dann ganz frech gegen eine Kiste zu pullern!

Am Fluss der Zeit strotzt nur so vor netten, kleinen Details, die Sie im Laufe des Spiels entdecken. Wir zeigen einige Beispiele aus der ersten Stadt, Nadoret.

Nadoret wirkt wie aus einem Guss und ist komplett begehbar – ganz anders als noch in Ferdok bei **Drakensang**, wo ständig Stadtbezirke nachgeladen wurden. Dass dafür keine technischen, sondern vielmehr Regelwerkprobleme verantwortlich waren, führt Bernd Beyreuther näher aus: „Gerade als wir mit der Konzeption der Stadt Ferdok beginnen wollten, erschien in der Pen&Paper-Vorlage ein neues Abenteuer, das exakt in Ferdok spielt. Im Regelwerk enthalten war eine detaillierte Beschreibung der Stadt, deren typisches Merkmal darin bestand, lange, gerade Straßenzüge aufzuweisen! Das war genau das Gegenteil von dem, was uns vorschwebte: eine verwinkelte, enge Mittelalterstadt. So entschieden wir uns, nur mit Stadtbezirken zu arbeiten." Für die Region, in der **AFdZ** spielt, gab es solche Vorgaben noch nicht, daher konnte sich Radon Labs bei der Erschaffung der Städtchen, Ruinen und Festungen voll und ganz entfalten. Das Ergebnis ist wunderschön geworden, dafür sorgen auch die verbesserten Texturen. Die fertige Version enthält (anders als der Vorgänger) von Anfang an hoch aufgelöste Texturpakete. In den Grafikoptionen lassen diese sich an- und abschalten, schließlich soll **AFdZ** auch auf schwächeren Rechnern gut spielbar sein. Die Vorschauversion, die wir gespielt haben, muss allerdings noch ohne diese Texturpakete auskommen, trotzdem sieht das Spiel schon besser und detaillierter aus als **Drakensang**.

Und was hat sich in Sachen Spielspaß und Abwechslung getan? Schließlich gab es in diesen Punkten negative Kritik am Vorgänger. Wer **Drakensang** durchgespielt hat, erinnert sich an die recht gestreckten Spielabschnitte in der zweiten Spielhälfte. Auch waren alle Quests nach demselben Strickmuster aufgebaut – hier und da konnte man sich für eine Variante A oder B entscheiden, aber insgesamt bot das zu wenig Anreiz, die Kampagne erneut anzugehen. Auch die Wahl

DIE GÖTTER SPIELEN MIT: DAS NEUE MIRAKELSYSTEM

In der Pen&Paper-Vorlage Das Schwarze Auge setzen sogenannte Gottgeweihte ihre Karmaenergie ein, um damit spontan Eigenschaften oder Talente des eigenen Charakters kurzzeitig zu erhöhen.

Dieses spezielle Magiesystem erfährt in **Am Fluss der Zeit** sein PC-Debüt. Ihr Begleiter Cuano, ein Dieb im Zeichen des aventurischen Gottes Phex, greift auf solche Mirakel zurück. Jedes davon ist dabei einer bestimmten Karmafarbe zugeordnet. Wenn Cuano ein Mirakel anwendet, verbraucht er den entsprechenden Karmapunkt. Durch die Art und Weise, wie Sie mit der Gruppe weiterspielen, erhält Cuano wieder Karmapunkte zurück. Dank des verbesserten Feedback-Systems meldet sich der Geweihte zum Beispiel zu Wort, wenn er einen Vorschlag im Sinne des Gottes Phex parat hat. Falls Sie selbst einen Schurken spielen, können Sie ihn auch zum Geweihten salben lassen.

FARBENSPIEL | Welche Boni die Mirakel bringen, zeigen wir Ihnen anhand einiger Beispiele:

1. Sternenwurf (Blau) – Damit verursacht der Geweihte Schaden beim Gegner.

2. Phexens Gunst (Grün) – Je nach Charakterstufe erhält der Geweihte einen Bonus auf Intelligenz, Fingerfertigkeit und Geschicklichkeit.

3. Glückssegen (Rot) – Der Geweihte darf bestimmte Proben (Würfelergebnisse des im Hintergrund laufenden Regelsystems) einmal wiederholen.

4. Das bessere Angebot (Orange) – Ein ausgewählter Gegner kämpft kurze Zeit für den Geweihten.

SNEAK PEEK BEI RADON LABS – GLEICH BEWERBEN!

Haben Sie Lust, einen ganzen Tag lang in aller Ruhe Drakensang: Am Fluss der Zeit zu spielen, und zwar vor allen anderen? PC Games und dtp laden vier glückliche Gewinner dazu ein!

Wo findet die Sneak Peek statt? Direkt vor Ort bei Entwickler Radon Labs in Berlin – die genaue Adresse plus Anfahrtsbeschreibung erhalten Sie natürlich von uns.
Was passiert da? Bei Radon Labs erhalten Sie eine ausführliche Studiotour mit exklusiven Einblicken in die Entwicklung des Spiels. Und natürlich dürfen Sie den Titel ausgiebig antesten.
Wann geht's los? Am 2. Dezember 2009. Das Event beginnt um 11 Uhr.
Wie viel kostet das? Gar nichts! Die Fahrtkosten werden komplett von dtp übernommen und auch für zünftige Verpflegung ist gesorgt.
Wie kann ich mitmachen? Schreiben Sie uns einfach eine E-Mail mit dem Betreff „Drakensang" an die Adresse stefan.weiss@pcgames.de. Ihre Mail muss folgende Daten enthalten: vollständiger Name, Wohnort, Geburtsdatum und eine Telefonnummer, unter der wir Sie tagsüber erreichen. Wir setzen uns dann mit den Gewinnern in Verbindung!

Teilnahmebedingungen
Sie sind mindestens 18 Jahre alt. Meldeschluss ist Freitag, der 27. November 2009. Die Benachrichtigung erfolgt spätestens am Montag, den 30. November 2009. Aktuelle Meldungen zum Spiel finden Sie auf www.pcgames.de.

* Mitmachen kann jeder PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Dtp Entertainment AG. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Preises ist nicht möglich.

des Archetypen war eher kosmetischer Natur – aufs Spiel wirkte sich das gar nicht aus. **Am Fluss der Zeit** trumpft hier mit guten Ideen und spielerischen Neuerungen auf. Das beginnt schon kurz nach Spielstart, wenn Sie mit Ihrer Figur Nadoret erreichen. Ihr Charakter soll dort seine Ausbildung beenden – dafür hat Radon Labs vier unterschiedliche Story- und Questabschnitte eingebaut. Kriegerische Klassen landen bei der Stadtwache, Schurken bei der Diebesgilde, Geoden beim Elfenwaldläufer und Magier beim Zauberkundigen. Das erinnert ein wenig an das Origin-System von **Dragon Age: Origins**, ist allerdings nicht ganz so tiefgründig inszeniert wie in Biowares Rollenspiel. Die Ausbildungsquests sorgen dennoch für viel Abwechslung und sind einfach nett gemacht. Abwechslung soll auch im restlichen Spiel für viel Kurzweil sorgen. Für die Vorschauversion können wir dies bestätigen. Fast immer gibt es wenigstens zwei völlig unterschiedliche Ansätze, Quests zu lösen. Dabei spielt sogar die Gruppenzusammensetzung eine Rolle. Oft müssen Sie sich zwischen Forgrimm und Cuano, zwei der Hauptfiguren in **Am Fluss der Zeit**, entscheiden. Der kriegerische Zwerg Forgrimm ist meist für direkte Lösungen der Marke „Mit dem Kopf durch die Wand", während Dieb Cuano für einfallsreichere Wege zu haben ist. Toll inszeniert ist eine der ersten Quests in Nadoret, in der Sie im Auftrag eines gewissen Gerling mit den beiden Figuren Jaakon (Magier) und Fayris (Waldläufer) des Nachts unterwegs sind. Sie starten zu dritt und verfolgen eine Diebesbande. Die Burschen teilen sich auf und verschanzen sich in zwei Gebäuden. Jetzt müssen Sie sich entscheiden – Jaakon möchte das eine, Fayris das andere Gebäude stürmen. Ihre Gruppe teilt sich daraufhin auf, was dazu führt, dass jeweils einer der NPCs das Zeitliche segnet und somit nicht mehr in der Gruppenauswahl zur Verfügung steht. Wir sind gespannt, ob Radon Labs diese spannenden Questverläufe und -inszenierungen für die insgesamt 30 bis 40 Stunden andauernde Kampagne aufrechterhalten kann.

Unser Fazit: **Am Fluss der Zeit** räumt nicht mit allen Schwachpunkten des Vorgängers auf, punktet aber mit gezielten Verbesserungen, die für mehr Spaß sorgen. ❑

ERSTEINDRUCK
Stefan Weiß

Prima, dass Radon Labs sich so intensiv um die von Fans und Presse gleichermaßen geforderten Verbesserungen kümmert, wenn auch nicht in allen Punkten. Doch besser strukturierte Quests, mehr Lösungsmöglichkeiten und Abwechslung beim Gameplay, eine erhöhte Wiederspielbarkeit und die gelungene Vollvertonung sind ein guter Ansatz – **Am Fluss der Zeit** ist genau auf dem richtigen Weg, erneut ein liebenswertes und tolles Rollenspiel zu werden. Ich drücke die Daumen, dass das fertige Spiel den bisher gezeigten, hohen Standard halten kann.

GANZ WAS FEINES! DIE PERSONAL-EDITION

Sammlereditionen zu veröffentlichen, gehört ja inzwischen zum guten Ton. Dabei will dtp neue Maßstäbe setzen.

Nur in der bis zum 6. Dezember 2009 laufenden Vorverkaufsphase für **Am Fluss der Zeit** auf www.amazon.de erhalten Sie ein wahres Juwel für Ihre Sammlung: Bei der personalisierten Fassung des Spiels steht Ihr Vor- und Zuname (oder eine beliebige Kombination von Namen) auf der in Buchform gehaltenen Verpackung. Im Spiel selber erhalten Sie per Code sogar einen Gegenstand, den Sie selber benennen dürfen. Außerdem enthält diese Version ein aventurisches Kartenspiel, den Soundtrack zum Spiel, eine Stoffkarte Aventuriens (DIN A2) sowie ein Poster (DIN A3). Auch für das geplante Browser-Spiel zu **Am Fluss der Zeit** ist ein exklusiver Gegenstand in der Personal-Edition enthalten. Ein Zertifikat, das ebenfalls Ihren Namen trägt, rundet das Paket ab. Preis: 89,99 Euro

ERSTEINDRUCK
Felix Schütz

Mir scheint, als habe **Am Fluss der Zeit** nur wenig Neues zu bieten. Aber was soll's? Dichte Atmosphäre, schöne Quests, ein robustes Regelwerk, stabile Technik und liebevolle Details sind doch Stärken, auf die Radon Labs bedenkenlos bauen kann! Andere Spiele mögen sich mehr nach vorne wagen, doch dafür weiß ich bei diesem **Drakensang** schon jetzt, was mich erwartet: ein gemütliches, motivierendes Rollenspiel.

GENRE: Rollenspiel
ENTWICKLER: Radon Labs
ANBIETER: dtp
TERMIN: Februar 2010

DÜSTER | Ein Blick in die Zukunft: In **Scivelation** leben die Reichen in solchen fliegenden Städten, der Rest vegetiert in den zerstörten Straßen vor sich hin.

Scivelation

Von: Robert Horn

Wenn Menschen unterdrückt werden, braucht es einen Helden. Hier sind es sogar gleich zwei.

Katastrophen apokalyptischen Ausmaßes kommen in Computerspielen so häufig vor, dass der Ausdruck „alltäglich" inzwischen nicht mehr von der Hand zu weisen ist. Meist gehen dabei ganze Reiche in menschengemachten Unglücken den Bach runter, während Überlebende in den Trümmern der Zivilisation ums Überleben kämpfen. Postapokalyptisch, sagt man dann. Glaubt man den Aussagen der Entwickler von **Scivelation**, ist das, was in ihrem Spiel passiert, die einzig wahre Apokalypse. Nerd-Wissen am Rande: **Scivelation** ist ein Kunstwort aus Revelation (Enthüllung, Offenbarung) und Science (Wissenschaft). Außerdem kennen Sie das Spiel vielleicht unter seinem früheren Namen, **Revelation**. Damit hat das heutige Produkt aber kaum noch etwas zu tun. Statt der damaligen Source-Engine greifen die Entwickler nun auf die Unreal-Engine 3 zurück. Wieder was gelernt.

In der futuristischen Welt des Third-Person-Shooters tragen göttliche Mächte des Himmels und der Hölle ihre Streitigkeiten auf unserem Planeten aus. Armageddon auf Erden, im wahrsten Sinne. Das Ergebnis ist eine Welt im Chaos, in der kurz nach dem verheerenden Krieg eine Weltregierung die Zügel in die Hand nimmt. Das sogenannte Regime dürfen Sie sich als Feindbild vormerken. Denn die neuen Mächtigen unterdrücken ihre Bürger mit militärischer Macht, verlangen absoluten Gehorsam und veranstalten genetische Experimente für ihre finsteren Zwecke.

Klar, dass sich Widerstand regt. Die Untergrundbewegung „The Resistance" sagt dem Regime den Kampf an. Zwei dieser Freiheitskämpfer dürfen Sie in **Scivelation** spielen: Da wäre zum einen Mikhail Ivanov, ein beinharter Kampfveteran, dessen Körper mit cybernetischen Implantaten verbessert wurde. Mit Mikhail erleben Sie genretypische, taktisch angehauchte Ballereien, bei denen schwere Waffen und jede Menge Blei im Vordergrund stehen.

Die andere Haut, in die Sie schlüpfen, gehört der hübschen Elisha. Sie hat im Gegensatz zu Mikhail mit Feuerkraft weniger am Hut. Als Wissenschaftlerin arbeitete sie lange für das Regime, bis sie merkte, dass ihre genetischen Ver-

Elisha
Die junge Frau im hautengen Dress ist eine der beiden Hauptdarsteller aus **Scivelation**.

DÜSTERE AUSSICHTEN

Die Welt von Scivelation ist nach der Apokalypse nicht mehr dieselbe wie vorher:

Bisher existieren nur wenige Artworks von der Spielwelt in **Scivelation**. Die seltenen, die wir in die Finger bekamen, zeigen aber, wohin die Reise gehen soll: düstere, atmosphärische Städte mit futuristischen Bauten.

ZUFLUCHT | Über den Städten kreisen riesige, fliegende Metropolen. Hierhin haben sich die Reichen und Gelehrten der Erde zurückgezogen, um in relativer Sicherheit zu leben, das Regime regiert mit eiserner Faust. Elisha, die Heldin des Spiels, ist aus solch einer Stadt geflohen.

ZUKUNFT | Großstädte wie London wurden im Kampf der himmlischen Mächte schwer beschädigt. Big Ben, Wahrzeichen der Stadt, wurde mithilfe modernster Technik wieder instand gesetzt. Es fehlt eben nur ein kleines Stück in der Mitte.

MATT | Düstere Farben dominieren die Welt von **Scivelation**. Nach der Apokalypse hat das Chaos Einzug gehalten, die Welt steht vor dem Abgrund. Das spiegelt sich auch in der Atmosphäre des Action-Spiels wider.

POLIZEISTAAT | Rote Kreuze stehen für die Weltregierung des Regimes. Sie überwacht nahezu jeden Bewohner und greift bei Unruhen knallhart durch.

UNTERWELT | In den Straßen der Städte hausen die Armen, die Kriminellen und Verstoßenen. Die einst blühende Innenstadt ist zu einem Ort des Verbrechens geworden. Im Spiel müssen Sie sich hier durchschlagen.

▲ **WELTENBUMMLER** | **Scivelation** schickt Sie auf eine Reise um die ganze Welt: Neben Moskau und London besuchen Sie unter anderem Jerusalem, Seattle und Japan. Insgesamt wird es sieben verschiedene Settings geben.

▼ **ZUKUNFT** | In solchen Städten werden Sie gegen das Regime kämpfen.

FEINDE | Kriegsveteran Mikhail kämpft in den Straßen von Moskau gegen die russische Mafia. Nicht immer sind Truppen des Regimes die Gegner.

suche für militärische Zwecke missbraucht wurden. Auf ihrer Flucht vor den Schergen des Regimes injiziert sich die Schöne in höchster Not das sogenannte Omega-Virus und entwickelt so übernatürliche Kräfte, die sie fortan gegen das Regime einsetzt.

Die eben vorgestellten Helden nutzt Entwickler Black Wing Foundation, um dem Spieler zwei komplett verschiedene Vorgehensweisen zu spendieren. So kommt bei der Jagd durch die insgesamt sieben verschiedenen Schauplätze Abwechslung auf. Wenn Sie Soldat Mikhail spielen, stehen wie bereits erwähnt Feuerwaffen im Mittelpunkt, taktisches Vorgehen und schlaues Deckungsuchen (ein entsprechendes System ist vorhanden) sollen Pflicht sein. Dabei helfen sogenannte Protokolle.

Das sind Verbesserungen, die Ihr Held je nach Bedarf anwerfen kann, um sich aus brenzligen Situationen zu retten. Steht Mikhail etwa unter schwerem Beschuss, hält er mit entsprechendem Protokoll deutlich länger durch. Wollen Sie mit dem Soldaten allerdings mehr Schaden anrichten, wechseln Sie auf ein Protokoll mit höherer Zielgenauigkeit. Das Problem bei der Sache: Während Sie zwischen den einzelnen Verbesserungen hin- und herwechseln, bleibt Ihr Kämpfer für wenige Augenblicke äußerst verwundbar. Sie sollten also sehr genau darauf achten, wo und wann Sie Ihr Protokoll wechseln.

Mikhails Kollegin Elisha ist anders gestrickt. Sie verlässt sich eher auf Heimlichkeit und Tücke, stellt also eher den Sam Fisher des Duos dar. Sie kann aus dem Hinterhalt zuschlagen und so verheerende Attacken auf ihre verdutzten Widersacher starten. Besonders wichtig ist dabei eine Unsichtbarkeitsfähigkeit, mit der Elisha sich durch die Reihen ihrer Feinde schlängelt, um etwa gezielt den Kommandeur eines Trupps zu erledigen. Warum ausgerechnet den? Das hat seine Gründe:

Die Soldaten des Regimes, die Hauptgegner unseres Paares, sollen nämlich laut Entwickler kein Kanonenfutter sein. Neben Shooter-Standards wie Deckung suchen und aus cleveren Winkeln angreifen reagieren die Schergen auf die Anwesenheit eines ranghohen Mitstreiters. Wenn der Chef dabei ist, sind die Fieslinge also deutlich herausfordernder. Da Sie nicht nur gegen Regime-Soldaten antreten, sondern auch Banditen, Mutanten und andere fiese Kreaturen zur Strecke bringen, wollen die Entwickler jeder Gattung ein anderes KI-Verhalten verpassen. Klar, ein gemeiner Straßenräuber ist eben

OFFENE FRAGEN | Ob Sie mit Ihren Helden auch einmal in eine Himmelstadt reisen werden? Schön wär's!

NICHT DUMM | Feinde bekommen in **Scivelation** eine komplexe KI spendiert.

TRAUERSPIEL | Die Straßen der verwüsteten Städte sollen besonders düster und trostlos wirken.

MEISTERKÄMPFER | Mit seinen hochtechnischen Implantaten ist Mikhail jedem gemeinen Straßenräuber überlegen.

nicht so mutig wie ein durchtrainierter Kriegsveteran. Damit sollen sich die Gefechte deutlich voneinander unterscheiden und für jede Menge Abwechslung sorgen. Für erledigte Feinde erhalten Sie übrigens sogenannte Prestige-Punkte, die nichts anderes als Erfahrungspunkte sind. Damit dürfen Sie dann Ihren Kämpfer ausrüsten, ihm etwa neue Fähigkeiten verpassen oder seine Waffen mit Schalldämpfern, größeren Magazinen und Ähnlichem aufrüsten.

Darüber hinaus will **Scivelation** mit einer epischen Geschichte punkten, die keine Fragen offen lässt. Denn nach Meinung der Entwickler erzählen viele andere Spiele zu wenig, lassen zu viele Punkte unbeantwortet. Das soll hier nicht passieren, immerhin basiert die Handlung auf einem Filmskript. Sie dürfen also gespannt sein, was das Geheimnis hinter dem Regime ist und ob die göttlichen Mächte vielleicht noch einmal in das Geschehen eingreifen. Info am Rande: **Scivelation** ist laut den Entwicklern als Trilogie geplant.

Einen Mehrspielermodus hat das Action-Spiel ebenfalls zu bieten, auch wenn uns die Entwickler darüber noch nicht viel verraten konnten. Sicher ist, dass gewohnte Spielmodi am Start sind: Capture the Flag, Deathmatch, Team-Deathmatch oder auch King of the Hill – das alles mögen Genrefans. Bis zu 16 Spieler werden gegeneinander antreten, die vorher genannten Protokolle spielen dabei eine wichtige Rolle. Denn die jeweils gewählte Verstärkung glüht in einer leuchtenden Farbe, sodass Sie schon von Weitem sehen können, welches Protokoll Ihr Gegenüber aktiviert hat. Details zu weiteren Spielmodi konnten wir bis dato aber nicht erfahren.

Noch dauert es, bis **Scivelation** in den Händlerregalen steht. Nächstes Jahr im Oktober soll der Shooter erscheinen. Dann überzeugt er hoffentlich mit einer epischen Geschichte rund um himmlische Mächte und höllische Regierungen. Wenn nicht, droht die Gefahr, in der Masse der durchschnittlichen Action-Spiele unterzugehen. Also: Ranhalten, liebe Entwickler! ❑

Böser Engel

Die sogenannten Engel sind mächtige, mysteriöse Kämpfer des Regimes.

ERSTEINDRUCK

Robert Horn

Für ein wertendes Urteil ist es bei **Scivelation** sicherlich zu früh, die uns gezeigte Fassung befand sich noch im Anfangsstadium. Da ich aber auf Göttliche-Mächte-Storys stehe, werde ich das Spiel im Auge behalten. Auch wenn die Eckpunkte des Titels nicht neu oder bahnbrechend klingen: Die Entwickler haben eine gute Geschichte versprochen. Und genau die sind auf dem PC viel zu selten.

GENRE: Action-Adventure
ENTWICKLER: Black Wing Foundation
ANBIETER: Zuxxez Entertainment
TERMIN: Oktober 2010

TÖDLICHE KÄLTE | 20 Jahre nach dem Atomkrieg trauen sich die Überlebenden nur mit Waffe, Gasmaske und in einem dicken Schutzanzug nach draußen – die Luft ist vergiftet, wegen des nuklearen Winters herrschen Minusgrade.

Metro 2033

Von: Alexander Frank

Wir haben die Apokalypse gesehen. Und sie auch spielend überlebt. Ein großer Spaß!

Erinnern Sie sich noch an **Half-Life 2** und an dessen Art, eine spannungs- und actiongeladene Geschichte in einem Ego-Shooter zu erzählen? Und vielleicht auch **S.T.A.L.K.E.R.**, dessen dichte Atmosphäre den Spieler in sich hineinsog? Bei unserem Probespielen fühlten wir uns wie in einer Mischung aus den beiden: Eine postapokalyptische Welt, lebendige Nichtspieler-Charaktere, und eine zielgerichtete, geradlinige Action. In der Einführung folgen wir (in Ego-Perspektive) „Hunter", einem guten Freund unseres digitalen Adoptivvaters. Hier öffnen wir gemeinsam Türen, geben uns gegenseitig Deckung und erwehren uns Angriffen vereinzelter Widersacher. Bis uns an einer Stelle eine Horde mutierter Hunde und Flugsaurier-ähnlicher Vögel förmlich überrennt, zu Boden wirft und ... das Spiel plötzlich einen zeitlichen Sprung zum Anfang der Geschichte macht. Unser Interesse ist gleich geweckt!

Jene Geschichte beginnt weniger adrenalintreibend. Artjom, die Hauptfigur in **Metro 2033**, will von einer Moskauer U-Bahn-Station zur nächsten aufbrechen. Mit einer Draisine. Züge fahren im Jahr 2033 schon lange nicht mehr. Ein nuklearer Krieg ließ vor langer Zeit nicht nur sämtliche Verkehrsmittel ausfallen, sondern trieb auch die letzten Überlebenden in die engen U-Bahn-Schächte, wo sie Schutz vor der tödlichen Strahlung gefunden haben. Hier leben sie seit Jahren – so wie Artjom.

Doch zunächst zu einigen interessanten Spieldetails. Hier verballern Sie wörtlich Ihr Geld. Wie in an-

HAUSBESETZER | Mutanten hausen in den leerstehenden Gebäuden. Eine echte Gefahr für den Spieler.

FIES! | Ein KI-Bandit schleicht sich unbemerkt von der Seite an den nichtsahnenden Soldaten heran.

IM UNTERGRUND

Nur etwa 50.000 Menschen der 10,5-Millionen-Stadt Moskau konnten in **Metro 2033** in den U-Bahn-Schächten überleben. Trotz schwerster Bedingungen machen sie es sich unter der Erde gemütlich. Wir beleuchten anhand einiger Beispiele, wie das jahrelange Leben in den dunklen U-Bahn-Tunnels so ist.

NAHRUNGSMITTEL
Irgendwie schafften es die Menschen, Schweine unter der Erde zu züchten. Und Pilze. Die brauchen schließlich kein Tageslicht. Fürs Essen ist also weitgehend gesorgt.

GETTO
Die sogenannten Bezirke sind kaum breiter als zehn Meter, trotzdem tummeln sich hier eine Menge Leute: Männer, Frauen, Kinder, Händler, Waffenschieber, Bettler, Soldaten. Überbevölkert, aber jeder findet irgendwo seinen Schlafplatz.

GEMÜTLICHE RUNDE
Die Freizeitgestaltung vieler Menschen erinnert an den Ego-Shooter **S.T.A.L.K.E.R.** – Gitarrespielen am Lagerfeuer. Im Gegensatz zum Tschernobyl-Abenteuer erzählen sie sich aber keine Witze, sondern meist traurige Geschichten – zum Glück lokalisiert und nicht wie in **S.T.A.L.K.E.R.** auf Russisch.

KINDER
In den U-Bahn-Tunnels gezeugte Kinder sehen nie das Tageslicht. Was ihre Spielzeuge darstellen, wissen sie nur aus Erzählungen ihrer Eltern.

deren Ego-Shootern finden Sie hier und da Munition. In **Metro** dient sie jedoch als Währung. Somit stehen Sie oft vor der Wahl, dem anrückenden Mutanten eine Salve zu verpassen und dafür pleite zu sein oder zu Ihrem Messer zu greifen. Dadurch sparen Sie Munition und kaufen sich davon bessere, stärkere Feuerwaffen. Sie dürfen maximal drei davon gleichzeitig mitführen: eine Pistole und zwei größere Wummen, etwa eine Schrotflinte und ein Kalaschnikow-Gewehr. Handgranaten und Dynamitstangen kommen dazu – zu erwerben an jeder U-Bahn-Station Ihres Vertrauens.

Eine weitere Besonderheit: In **Metro** gibt es keine Gesundheitsoder Munitionsanzeigen. Wie es Ihnen geht, merken Sie an der Geschwindigkeit, Atmung und dem Puls Ihrer Spielfigur. Wie oft Sie noch zum Schuss kommen, sehen Sie an der Zahl der Patronen im Magazin. Wer wissen will, wo er hin muss, drückt eine Taste und Artjom holt daraufhin eine Armee-Mappe mit einer Papierkarte darin heraus. Darauf notiert er auch seine aktuellen Missionsziele. Witzig: Wenn Sie mal irgendwo in absoluter Dunkelheit neben ein paar Mutanten ausharren und dabei einen Blick auf die Karte werfen, kann Artjom auch sein Feuerzeug nutzen, um die Zeichnung zu beleuchten. Bildschirmeinblendungen kommen lediglich bei Händlern vor, um zum Beispiel die Preise für Waffen, Medikits oder Gasmaskenfilter anzuzeigen.

Bei unserer Präsentation waren wir übrigens kaum allein unterwegs. Ob in den Stationen, auf den Gleisen oder auf der vergifteten Oberfläche im zerstörten Moskau: Wir hatten stets einen Begleiter. Beispielsweise auf unserem Weg zur nächsten U-Bahn-Haltestelle mit der genannten Draisine. Wir starteten unsere Reise zu viert – sprich, in Begleitung von drei computergesteuerten Charakteren. Auf dem Weg griff uns etwas Unbekanntes an, worauf zwei von ihnen in Ohnmacht fielen. Wenig später verfolgte uns ein gutes Dutzend Mu-

ENTWICKLERCHECK

Bisher ist 4A Games nicht in Erscheinung getreten. Metro 2033 ist das erste Projekt des Studios.

Doch für einige Mitarbeiter ist das Spiel nicht der erste Titel. Ein Teil des Teams werkelte ursprünglich an **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**, löste sich aber von dessen Macher GSC Gameworld und formierte sich schließlich unter dem Namen 4A Games neu. Und der Produzent Dean Sharpe verantwortete die Fertigstellung von **S.T.A.L.K.E.R.** – eingesetzt vom Herausgeber THQ, nachdem die Ukrainer zu lange gebraucht hatten. Übrigens: Die Handlung von **Metro 2033** basiert auf dem gleichnamigen Roman von Dmitri Gluchowski.

DRAMATISCHE SZENE | Ein Soldat ist verletzt. Sein Kollege ballert auf die Angreifer.

ZÜGIG | Mit dieser Draisine kann der Held Artjom seine Heimat-Station zu Beginn des Spiels verlassen.

INTERVIEW MIT **ANDREY PROKHOROV UND DEAN SHARPE**

„Ausruhen können wir uns nach der Rente.“

Dean Sharpe (l.), Produzent bei THQ, und Andrey Prokhorov, Creative Director beim ukrainischen Entwickler 4A Games.

PC Games: Die Idee mit dem Weltuntergang aus der Sicht eines Moskauer Bürgers ist sehr ungewöhnlich.
Prokhorov: „Als wir im Internet eine Kurzgeschichte zur Moskauer U-Bahn fanden, hatten wir unser Szenario. Also die Idee dieser postapokalyptischen Welt ist psychologisch für uns Menschen, die in der Sowjetunion gelebt haben, nahe an unseren Erfahrungen. Es ist ein Spiel darüber, was hätte sein können – wobei wir natürlich nicht wollen, dass das jemals passiert.“
PC Games: Ist das auch der Grund, warum ihr das Szenario des Buches **Metro 2033** für das Computerspiel nicht in die westliche Welt verlegt habt?
Sharpe: „Dort, wo ich aufgewachsen bin, waren die schlimmsten Sachen, die wir hatten, Feuerschutzübungen. Sicher nichts im Vergleich zu dem, was die Menschen in der Sowjetunion erlebt haben. Deswegen glaube ich, dass das Spiel nirgendwo anders als hier in der Ukraine verwirklicht werden kann.“
Prokhorov: „Außerdem wollten wir nicht viel vom Buch verändern. Und das Buch spielt nun mal in Moskau. Außerdem haben nicht viele Städte der Welt das gleiche U-Bahn-System, das tatsächlich auch wie ein Atombunker konstruiert wurde. Das ist der Grund, warum Moskau für dieses Spiel einfach hundertprozentig als Schauplatz passt.“
PC Games: Die Moskauer U-Bahn hat ja 177 Stationen. Wie viele davon gibt's im Spiel?
Prokhorov: „Na ja, nicht alle. Das hätten wir vielleicht gerne. Eigentlich würde die Moskauer U-Bahn Stoff für viele Spiele hergeben. Aber wir haben ja das Szenario des Buches.“
Sharpe: „So viele auch immer gebraucht werden, um die Geschichte zu erzählen.“
PC Games: Andrey, du hast ja bereits an **S.T.A.L.K.E.R.** gearbeitet. Was hast du von damals in dieses Projekt mitgenommen?
Prokhorov: „Erfahrung. Ich habe zu meinem Team immer gesagt: ‚Wenn wir auf dem gleichen Level bleiben, bedeutet das, dass wir schwächer geworden sind.‘ Also arbeiten wir hart an dem Spiel – ausruhen können wir uns auch nach der Rente.“
PC Games: Dean, du hast ja schon als westlicher Produzent mit einem ukrainischen Team an **S.T.A.L.K.E.R.** gewerkelt. Ist es anders, mit Entwicklern aus dem Osten zusammenzuarbeiten als mit westlichen?“
Sharpe: „Ja, total (lacht). In den westlichen Studios albern viele Entwickler mit ihren Spielen herum. Hier zwar auch, aber sicher nicht so oft wie im Westen. Aber wisst ihr, was der größte Unterschied ist? Draußen sind es minus 20 Grad, aber drinnen sind es plus 30 und die Leute tragen trotzdem noch Jacken, Schals und Hüte. Und ich frage nur: ‚Was stimmt mit euch nicht? Ich trage ein T-Shirt und Shorts und ich sterbe fast.‘“

tanten. Der Kerl, der bei Bewusstsein blieb, steuerte die Draisine panisch zur nächsten Station, während wir die Widersacher zuerst mit unserem Messer, dann mit einer Schrotflinte abwehrten. Solche Szenen, die zwar nach einem bestimmten Skript ablaufen, in denen wir aber dennoch einiges zu tun hatten, servierte uns das Spiel am laufenden Band.

Die ukrainischen Entwickler von 4A Games schaffen in **Metro 2033** eine bedrückende und dennoch aufregende Atmosphäre. Nicht zuletzt dank des abwechslungsreichen Spielverlaufs. In den U-Bahn-Stationen herrscht trotz Weltuntergangsstimmung blühendes Leben (siehe Kasten „Im Untergrund“). Die Menschen arbeiten, handeln, lieben und streiten sich. Hier findet Artjom Halt und Ruhe. In den langläufigen Tunnels zwischen den Haltestellen hausen Ratten, Mutanten oder Banditen. Und auf der verstrahlten Erdoberfläche wimmelt es von riesigen Flugmonstern und anderen Ungeheuern, die das ohnehin unfreundliche Moskau des Jahres 2033 um einiges ungemütlicher machen. Artjom soll auf seinen Reisen noch anderen Gefahren begegnen. Bestimmte Stationen liegen fest in der Hand von Kommunisten, Faschisten, streng gläubigen Zeugen Jehovas oder auch Satanisten. Selbst Kannibalen soll es geben. Bei so vielen Parteien und U-Bahn-Haltestellen entsteht zwangsläufig der Eindruck, **Metro 2033** wäre ein Spiel mit einer offenen Welt wie in **Fallout 3** oder **S.T.A.L.K.E.R.**. Dabei ist der Titel ein streng linearer Ego-Shooter, in dem der Held ähnlich wie etwa in **Half-Life 2** Level für Level voranschreitet und die spannende Geschichte in Zwischensequenzen aus der Ego-Sicht und mithilfe vorgegebener Ereignisse erlebt. Artjom wird sich also nicht im verzweigten Moskauer U-Bahn-System verlaufen.

Technisch präsentiert sich das Spiel auf höchstem Niveau. Vor allem die Charaktere verdienen Lob: Dermaßen detailliert und realitätsnah animierte Figuren gibt's in wenigen Computerspielen. Nur die Levels fielen in unserer Präsentation noch etwas kurz aus. Wir durften aber auch bloß die ersten zehn spielen. ❏

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank

Gut, dass ich um den linearen Aufbau von **Metro** im Vorfeld gewusst habe. Ich bin so tief in seine dichte Atmosphäre eingetaucht, dass ich das postnukleare Moskau sonst für eine offene Welt gehalten hätte. Ich bin mir sicher, hier erwartet uns ein erzählerisches Genre-Highlight: Mal actionreich, mal ruhig, mal dramatisch – aber nie langweilig.

GENRE: Ego-Shooter
ENTWICKLER: 4A Games
ANBIETER: THQ
TERMIN: 1. Quartal 2010

GEFÄHRLICHE METROPOLE

Auf die Erdoberfläche wagen sich die wenigsten Überlebenden des Nuklearkriegs. Artjom, die Hauptfigur von Metro 2033, muss jedoch einige Male ins Freie. Wir zeigen Ihnen, wie es dort aussieht.

Die einst blühende Hauptstadt Russlands liegt in Schutt und Asche. Die Temperatur liegt dank des nuklearen Winters (globale Abkühlung nach großflächigem Einsatz von Atomwaffen) bis zu 30 Grad unter dem gewöhnlichen Thermometerstand. Die Atmosphäre ist vergiftet, deshalb muss man stets eine Gasmaske tragen. Beinahe alle Gebäude und Straßen sind vollständig zerstört. Sämtliche Ausflüge an die Erdoberfläche finden tagsüber statt, da sich dann die Zahl der herumstreunenden Mutanten in Grenzen hält. Nachts kriechen viele Ungeheuer aus ihren Verstecken, etwa riesige, vogelähnliche Viecher, die sogar vor großen Kampfjeeps nicht zurückschrecken.

SPARTIPP IN BEWÄHRTER QUALITÄT!

- 39,6 cm HD 16:9 TFT Display
- neuer AMD Dual Core Prozessor AMD Athlon™ II
- schnelle integr. Grafikkarte mit HDMI-Ausgang
- MS Windows® 7 Home Premium

COMPAQ CQ61-315SG

- 15,6" High-Definition HP BrightView Display (1366 x 768 Punkte)
- AMD Athlon™ II Dual-Core-Prozessor für Notebook-PCs M300 2 GHz, 1 MB L2-Cache • 4096 MB DDR2 Arbeitsspeicher • 320 GB SATA Festplatte • ATi Radeon™ HD4200 Grafik mit bis zu 1918 MB verfügbarer Grafikspeicher insgesamt • Lightscribe Super Multi DVD-Brenner (+/-R +/-RW) mit Double-Layer Unterstützung
- Integriertes 5-in-1-Lesegerät für digitale Speichermedien
- WLAN 802.11 b/g WLAN • 3x USB 2.0-Anschlüsse
- 1x HDMI-Anschluss • Webcam mit integriertem Mikrofon
- Tastatur voller Größe mit integriertem Ziffernblock
- Li-Ionen Akku mit 6 Zellen / 65 W Netzadapter
- Gewicht 2,68 kg • Original Windows® 7 Home Premium (64-Bit)

VISION AMD

EIN GROSSARTIGES WINDOWS® 7-ERLEBNIS FÜR IHREN WINDOWS 7-FÄHIGEN COMPUTER.

499,-

Windows 7

COMPAQ CQ71-310SG

- 17,3" High-Definition HP LED BrightView-Display (1600 x 900 Punkte)
- Prozessor: Intel® Pentium® Dualcore Mobile Prozessor T4300, 2,10 GHz, 1 MB L2-Cache
- Arbeitsspeicher: 4096MB DDR2 (2 x 2048MB) • 500 GB S-ATA Festplatte • NVIDIA GeForce G 103M Grafikkarte mit 512 MB • Lightscribe Super Multi DVD-Brenner (+/-R +/-RW) mit Double-Layer-Unterstützung • WLAN: 802.11 b/g • Card Reader: 5-in-1
- 3x USB 2.0-Anschlüsse • eSATA-Kombianschluss, 1x HDMI-Anschluss
- Webcam mit integriertem Mikrofon • Akku / Netzteil: Li-Ion 6 Zellen / 90 Watt
- Microsoft Windows® 7 Home Premium 64-Bit (OEM) • Gewicht: Ca. 3,05 kg
- Tastatur mit integriertem Ziffernblock

43,94 cm HD LED Display

599,-

intel Pentium — Achten Sie auf Intel Inside®

Weitere Informationen erhalten Sie unter: **www.euronics.de/info/spartipp**

EURONICS

best of electronics!

Die EURONICS Verbundgruppe besteht seit 1969. HAPPY 40 TO YOU!

Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise.

Knall auf Fall

Kaum lässt sich Rico vom Himmel herab, ist am Boden die Hölle los! **Just Cause 2** bietet atemlose Action.

BOMBENSTIMMUNG | Rico sprengt eine Flugabwehrstellung. Explosionen im Spiel sind gewaltig.

Just Cause 2

Von: Christian Schlütter

Von wegen Stiller Ozean! In diesem Inselparadies bleibt kein Stein auf dem anderen.

Wer Ordnung hält, ist zu faul zum Suchen", antworten liederliche, aber findige Dreikäsehochs ihren Eltern gerne. Auch Rico Rodriguez war sicher kein Musterknabe. Denn sein neuestes Abenteuer **Just Cause 2** gerät zur reinen Chaos-Orgie – und macht schon jetzt irre Spaß!

Publisher Square Enix ließ uns eine frühe Version des Actionspiels antesten. Zu Beginn stehen wir als Rico auf einem Bergplateau und sehen auf die fiktive Insel Panau herunter. Die Weitsicht ist beeindruckend. Und jeden Berg, jedes Gebäude, jedes Städtchen das wir sehen, können wir auch erreichen. 1.024 Quadratkilometer Inselparadies hat Entwickler Avalanche Studios entworfen. Ein wahrer Zerstörungsspielplatz! Denn Rico ist auf dem Eiland, um es in die Anarchie zu stürzen. Sein früherer Mentor Tom Sheldon hat sich nämlich mit Geheiminformationen und gemopsten Millionen nach Panau abgesetzt und macht anscheinend gemeinsame Sache mit dem ruchlosen örtlichen Diktator Baby Panay. Um an die beiden Bösewichte heranzukommen, will Rico die Bevölkerung zur Rebellion anstacheln.

Wie das funktioniert, erfahren wir sofort, als wir uns mit Ricos praktischem Fallschirm von der Bergkuppe in das erste Dörfchen hinablassen. Über 200 solcher Siedlungen sollen im fertigen Spiel auf uns warten. Sofort poppt eine Prozentanzeige auf. Uns wird klar: Je mehr Chaos wir in diesem Kaff anrichten, desto wahrscheinlicher ist es, dass die Einwohner zu den Rebellen überlaufen. Um die angezeigte Prozentzahl ansteigen zu lassen, müssen wir nur für ordentlich Zerstörung sorgen. Also rennen wir auf eine Tankstelle zu und pappen einige Sprengladungen an die Zapfsäulen. Einen Knopfdruck und eine ansehnliche Explosion später steht die Tanke in Flammen und die örtliche Miliz rennt erbost auf uns zu. Der erste Soldat fällt unserer Waffe zum Opfer, den zweiten tackern wir mithilfe von Ricos coolem Haken an eine Gasflasche, in die wir anschließend ein Loch schießen. Sekundenbruchteile später düst die Flasche, vom ausweichenden Druck angetrieben, gen Himmel, im Schlepptau den hilflos gestikulierenden Gegner.

Die Chaos-Punkteleiste hat sich nun ein wenig gefüllt, die ersten Soldaten rücken mit Jeeps an. Rico prügelt einen Fahrer vom Steuer weg und bugsiert die Kiste dann selbst in Richtung eines Wasserturms. Nach einigen Stößen geben die Stelzen des Gebildes nach und das riesige Reservoir stürzt gen Erde. Wieder ein paar Chaos-Punkte mehr. Ein kleines Icon zeigt uns an, dass in der Nähe Upgrade-Kis-

Lesen Sie weiter auf Seite 50

DA HINTEN! | Die Weitsicht in **Just Cause 2** ist grandios! Während der Quick-Time-Events, mit denen Sie Autos kapern, wird Ihnen das aber wohl schnurzegal sein.

DIE MISSIONEN

Über 50 Aufträge kann Rico im Inselparadies annehmen. Einige davon treiben die Hauptgeschichte voran, andere bringen ihm Pluspunkte bei den örtlichen Fraktionen. Hier ein typisches Beispiel:

LOS GEHT'S
Für eine der Banden sollen wir in einen Fernsehsender eindringen und ein Video senden, das Folterungen durch die Regierung beweist. Das Ziel: die Bevölkerung zur Rebellion anstacheln. Da der Sender in einem Wolkenkratzer ist, brauchen wir zunächst mal einen Hubschrauber. Dank Haken schwingt sich Rico zum Heli hoch.

ABSPRUNG
Nachdem wir mit dem Fluggerät den Einsatzort erreicht haben, lassen wir uns lässig aus dem Heli herabfallen und öffnen im richtigen Moment den Fallschirm. Ein absolut cooles Gefühl! Alternativ hätten wir uns auch von unten mit unserem Enterhaken an der Fassade emporhangeln oder einen der Aufzüge kapern können.

KAWUMM!
Nachdem wir die Antennen neu ausgerichtet, einige Schergen beseitigt und die Übertragung der Rebellen durch den Äther geschickt haben, bleibt nur noch eins zu tun: Mit Sprengladungen jagen wir den Sender in die Luft. Bevor die Explosion uns umreißt, gleiten wir gemütlich mit unserem Fallschirm gen Erde.

BEFREIUNGSAKTION

In über 200 kleinen Dörfer und Sektoren kann Rico die Rebellion anheizen, indem er möglichst viel Chaos und Zerstörung anrichtet.

ABBRUCH AM NEUBAU
Zerstörbare Gebilde erkennen Sie auf einen Blick. Mit jedem zerlegten Haus, Sendemast oder Vehikel steigt Ricos Punktekonto an.

TANKSTELLE
Schießen Sie auf die Benzintanks oder die Zapfsäulen, zerbirst der Laden in tausend Stücke. Neben einer sehenswerten Explosion bekommen Sie dafür auch Chaos-Punkte.

WASSERTURM
Entweder schießen Sie dem Turm die Stelzen weg oder Sie zerlegen direkt den Wasserbehälter. Resultat: nasse, rebellionsfreudige Dorfbewohner.

ÖRTLICHES MILITÄR
In vielen Dörfern stehen Soldaten herum. Wenn Sie das Militär und dessen Vehikel beseitigen, bekommen Sie ebenfalls Chaos-Punkte gutgeschrieben. Natürlich wird die Regierung aber Verstärkung schicken.

UPGRADE-KISTEN
In fast jedem Dorf sind solche Kisten versteckt. Meist auf Hausdächern oder hinter Büschen. Diese gewähren nicht nur Extramunition und ähnliche Boni, sondern auch Chaos-Punkte.

ten versteckt sind. Auf dem Dach einer verwitterten Finca entdecken wir diese. Neben frischer Munition gewährt uns der Fund auch die letzten Chaos-Punkte für diese Region. Die Regierung verliert den Einfluss über das Dorf und wir bekommen die Nachricht, dass ein neuer Auftrag freigeschaltet wurde. Ganze 50 Missionen bietet **Just Cause 2**, unterteilt in Haupt- und Nebenquests. Wir fordern einen Helikopterflug an und lassen uns zum Zielort transportieren, den wir auf der Übersichtskarte anklicken können. Über vier verschiedene Klimazonen der Insel führt uns der Flug. Verschneite Hügel und Wüsten sind genauso dabei wie Strände oder Dschungel-Regionen.

Wir treffen uns mit der Anführerin einer Rebellengruppe. Mit fein vertontem Akzent erzählt uns die rabiate Dame, dass die Regierung in ihren Gefängissen foltern lässt. Ein Beweisvideo sollen wir in einen Fernsehsender schmuggeln und ausstrahlen, um die Bevölkerung zum Aufstand anzustacheln. Wie wir das bewerkstelligen, lesen Sie im Kasten „Die Missionen" auf Seite 49. Aber lassen Sie sich sagen: Der Blick vom Sender-Hochhaus ist atemberaubend. Das Studio hat die Avalanche-Engine noch einmal überarbeitet und setzt sie besonders für vertikales Gameplay ein. Das merken Sie, wenn Sie an Hausfassaden emporkraxeln, im freien Fall auf Soldaten ballern oder – halten Sie sich fest! – auf dem Dach eines abstürzenden Passagierflugzeuges herumspazieren. Ja, **Just Cause 2** fasziniert mit kinoreifen Spektakel-Momenten, die Ihnen den Mund offen stehen lassen.

Aber auch abseits der Missionen und Zerstörungstrips soll es genug zu tun geben. Über 100 Vehikel, vom dreirädrigen Tuk-Tuk bis zum Kampfhelikopter, haben die Entwickler eingebaut. Und wer die Welt ausgiebig erkundet, findet überall sogenannte Pick-ups. Das sind keine reinen Sammelgegenstände. Vielmehr dürfen Sie sie auf dem Schwarzmarkt gegen neue Waffen, bessere Panzerung oder Fahrzeuge eintauschen. Stehen Sie also mal mit leeren Händen da, rufen Sie einfach per Funk den Schwarzmarkt-Helikopter herbei, der Ihnen, das nötige Kleingeld vorausgesetzt, einen dicken Panzer als Spielzeug vor die Nase setzt. ❏

RING OF FIRE | Flammen, Explosionen, Wasserfälle – **Just Cause 2** bietet beeindruckende Effekte in Hülle und Fülle.

ÜBERNAHME | Per Greifhaken zieht sich Rico zu einem Hubschrauber hoch und schleudert den Piloten aus dem Cockpit, um sich selber ans Steuer zu setzen.

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter

Just Cause 2 macht unheimlich viel Spaß. Den Greifhaken zu benutzen, um Feinde an fahrende Auto zu binden oder von einem Hochhaus zu schubsen, bereitet dem Spieler eine diebische Freude. Die Vorschauversion enthielt zwei spaßige Missionen. Ich hoffe, dass Avalanche die Spannung und Vielfalt über das ganze Spiel ausdehnen kann. Dann schließe ich mich der Rebellion gerne an!

GENRE: Action
ENTWICKLER: Avalanche Studios
ANBIETER: Square Enix
TERMIN: 1. Quartal 2010

ÜBERFLIEGER | Markenzeichen jedes Luftkampfspiels: der Dogfight, das Duell Jäger gegen Jäger.

AUF DVD
• Beta-Client

Aktuell tritt die Beta-Version des Luftkriegs in die heiße Phase ein. Grund genug, Ihnen ein Fluggefährt bereitzustellen und Sie in die virtuelle Schlacht zu schicken.

Heroes in the Sky hat Ihr Interesse geweckt? Sie würden am liebsten direkt in eine der alten Blechschüsseln steigen und sich in die Lüfte schwingen? Kein Problem. Der sogenannte Client zum Spiel befindet sich auf unserer Heft-DVD. Mit selbigem können Sie das Spiel auf Ihrem Rechner installieren. Anschließend müssen Sie nur noch ein kostenloses Konto erstellen und dann geht es auch schon los. PC Games wünscht viel Vergnügen, guten Flug und Waidmannsheil bei der Gegnerjagd.

Heroes in the Sky

Von: Christoph Schuster

Die PC-Games-Wettervorhersage: Wenn die Helden tief fliegen, gibt es Kugelhagel!

Es gab mal eine Zeit, da wäre ein Spielerhaushalt ohne Joystick undenkbar gewesen. Die jüngeren Generationen kennen den Knüppel hingegen nur noch im Kleinformat als Bestandteil eines Gamepads. Ob es Symptom oder vielmehr Ursache dieser Entwicklung ist, das lässt sich kaum sagen, doch zur gleichen Zeit wie der Stick verschwanden auch die Flugspiele aus den Regalen. Von den letzten verzweifelten Genre-Vertretern, die alle paar Monate beim Händler aufschlagen, erwartet dementsprechend niemand große Innovationen. **Heroes in the Sky** lässt sich davon jedoch nicht beirren und punktet mit frischen Einfällen.

Die Grundidee lautet: Man nehme eine gute Portion klassischer Arcade-Fliegerei mit Szenario Zweiter Weltkrieg und vermenge das Ganze mit den Elementen eines Online-Rollenspiels. Um möglichst viele potenzielle Spieler auf den Geschmack zu bringen, verzichtet der Publisher auf Monatsgebühren und einen Kaufpreis. Der Client befindet sich gratis auf unserer DVD und im Internet zum Download. Zwar können Sie gegen echtes Geld Items und virtuelle Boni kaufen, doch zahlungsunwillige Piloten haben keinen Nachteil. Sie müssen nur etwas mehr Zeit investieren, um im Level aufzusteigen. Wir finden: ein guter Kompromiss.

FISCHE FÜTTERN | Einige Missionen führen Sie an die Küste, wo Feindflotten auf Ihre Torpedos warten.

HELD DER LÜFTE | Gegnerische Geschwader fallen zu Dutzenden unseren Bordkanonen zum Opfer.

DAS INTERAKTIVE SPIELMENÜ

Heroes in the Sky bietet statt eines öden Menüs mit Excel-Charme einen kompletten Luftwaffenstützpunkt. Von hier aus fahren Sie einzelne Menüpunkte manuell an oder nutzen eine der Abkürzungen dorthin.

MENÜLEISTE | Hier warten Punkte wie das Optionsmenü oder die Verwaltung Ihres Profils, die mit der eigentlichen Spielerfahrung nichts zu tun haben und demnach auch nicht in den interaktiven Teil integriert wurden.

NAVIGATIONSGERÄT | Diese praktische Leiste zeigt Ihre aktuelle Position an (weißer Punkt) und den Standort der einzelnen Anlaufstellen wie Hangar, Shop oder Fabrik. Dort holen Sie sich Aufträge ab oder schrauben an Ihrer Maschine.

PILOTENSCHEIN | Mit Ihrem aktuell gewählten Flugzeug rollen Sie durch die Basis und wählen dort einzelne Anlaufpunkte an. So verbindet der Stützpunkt den Chatroom und das interaktive Spielmenü.

KOMMUNIKATIONSZENTRALE | Die Basis bietet als großer Sammelpunkt allerhand Möglichkeiten, um andere Piloten zu kontaktieren. Egal ob Sie mit Ersatzteilen handeln wollen oder noch Mitstreiter für Ihren Wing suchen, hier werden Sie fündig.

AUFTRAGGEBER | Während Sie in der Basis Aufträge von Ihren Vorgesetzten erhalten, holen Sie in der Bar Quests von einer weniger offiziellen Quelle ab. Erstere fordern meist den Abschluss bestimmer Feldzüge, während Letztere eher auf Abschussserien setzen.

Wer ob des ungewöhnlichen Genremixes zweifelt, lasse sich beruhigen: Das Mischkonzept kann tatsächlich funktionieren. Den Rollenspiel-Aspekt samt Inventar und aufwertbarem Fluggerät boten zahlreiche Luftkampfspiele bereits zuvor. Die Entwickler erweiterten diese bekannte Komponente nun noch um ein Crafting-System. Das bedeutet, Sie bekommen für abgeschlossene Einsätze und erfüllte Quests Materialien. Mit diesen Stoffen bauen Sie neue Flugzeuge zusammen oder tunen einen Blechvogel Ihrer Wahl.

Bevor der Ausdruck „Quest“ gestandene Fliegerasse abschreckt: kein Grund zur Sorge! **Heroes in the Sky** bietet vier Kampagnen mit insgesamt über 50 klassischen Missionen der Marke „Vernichten Sie alle Feinde“ oder „Beschützen Sie das Bataillon“. Die Quests laufen parallel dazu im Hintergrund ab: „Erledigen Sie 10 polnische Jäger“ oder „Gewinnen Sie einen bestimmten Feldzug“. Die Grundmechanismen der Aufträge reichen zwar nicht über bloße Standards hinaus, dafür bieten die Schauplätze Abwechslung. Egal ob Seegefechte im Pazifik, Großoffensive im verschneiten Russland oder Abwehrschlachten über Europa, sämtliche Operationen des Zweiten Weltkriegs bekamen ein Ebenbild spendiert.

Auf den ersten Blick offenbart sich, dass dieses virtuelle Abbild kein sonderlich schönes ist. Die Grafik ist veraltet, die Präsentation zweckmäßig. Doch der Kern der bleihaltigen Unterhaltung funktioniert: Unkompliziert abheben und losballern. Weitaus spaßiger wird dieses Unterfangen natürlich, sobald Sie sich menschliche Flügelmänner mit an Bord holen. Dem MMO-Gedanken folgend, lassen sich sogenannte Wings gründen. Alternativ ziehen Sie ohne solch eine Gilde in frei gehostete Feldzüge. Der Multiplayer-Teil, das Herzstück des Titels, überzeugt durch eine strategischere Herangehensweise. Sie sollten sich untereinander absprechen, um einzelne Flugzeugtypen wie Jäger und Bomber effektiv einzusetzen. In den Missionen mag dies aufgrund der gnädigen KI nur nötig sein, falls Sie eine Rekordbewertung anstreben. Doch in den PvP-Schlachten ist taktisches Vorgehen unerlässlich. Dieser großangelegte Luftkrieg, Spieler gegen Spieler, stellt definitiv die Königsdisziplin dar. ❑

ERSTEINDRUCK

Christoph Schuster

Extreme Schwächen im Bereich Präsentation lassen sich bei **Heroes in the Sky** definitiv nicht leugnen. Allerdings erscheinen sie verzeihlich, da der Titel dafür gratis erscheint und auch auf älteren Systemen flüssig läuft. Zudem sieht die aktuelle Auswahl für Hobbypiloten alles andere als rosig aus und abseits der technischen Mängel stehen ein motivierendes Rollenspielsystem sowie MMO-Luftschlachten auf der Habenseite.

GENRE: Online-Actionspiel
ENTWICKLER: Gameus
ANBIETER: Gamigo
TERMIN: November 2009

KALTE KRIEGER | Die zahlreichen Feldzüge führen Sie unter anderem auch an die verschneite Ostfront.

VERSTECKSPIEL | Hier gilt es, besetzte Gebäude zu zerstören, bevor unsere Truppen die Stadt erreichen.

Von: Alexander Frank

Das kostengünstige Online-Rollenspiel Dofus erscheint bald im neuen Gewand.

FÜR KRÄUTERHEXEN | Beim Haus in der Bildmitte handelt es sich um einen Alchemistenladen.

Dofus 2.0

Uns Redakteure verwirrte der Titel anfangs. „Dofus“ ist der Name magischer Dracheneier (sechs an der Zahl), die von bösen Mächten entwendet und von Ihrer Spielfigur wiederbeschafft werden. Was wir bislang nicht herausgefunden haben: Ist „Dofus“ schon die Mehrzahl oder heißen die Dinger dann „Dofuse“, „Dofi“ oder „Dofeen“? Aber Spaß beiseite: Bis der Spieler die besagten Eier zu sehen bekommt, muss er seinen Charakter hochpäppeln. Dafür erledigt er Hunderte von Aufträgen und verprügelt tausende Monster – so weit typisch für ein Online-Rollenspiel. Allerdings nicht in drei Dimensionen, wie man es von bekannteren Gernevertretern wie **Runes of Magic**, **Everquest** oder **World of Warcraft** kennt. Die Spielwelt Amakna (lesen Sie es rückwärts, dann haben Sie den Namen des Entwicklers) ist zweidimensional. Die fehlende Tiefe macht die hübsche Optik wett. Die Spielebenen präsentieren sich allesamt bunt und detailreich. Sicher, die Mischung aus Cartoon, Comic und Manga ist nicht jedermanns Sache, verfügt aber über einen Charme, wie auch manche Gags der Entwickler. So heißt die Charakterklasse des Meuchelmörders „Sram“ (rückwärts „Mars“ für den altrömischen Kriegsgott). Die des Zeitzauberers heißt „Xélor“. Sehr passend!

Sie fragen sich sicher, was der Zusatz „2.0“ im Namen macht. Wir verraten es Ihnen: **Dofus** gibt es bereits seit 2004. Unter www.dofus.com können sich Spieler – einst kostenlos – registrieren und in die Tiefen von Amakna abtauchen. 2008 führte der Betreiber eine Gebühr von vier bis fünf Euro im Monat ein (abhängig von der Abonnement-Dauer). Wer knapp bei Kasse ist, darf kostenlos daddeln, allerdings nur in einem Teil der großen Spielwelt. Mit Version 2.0 erscheint eine völlig überarbeitete Auflage. Die Entwickler zeichneten fast jeden Spielort, Charakter und Gegenstand neu. Das Spielprinzip bleibt aber weitgehend erhalten. Sie wählen eine von zwölf Klassen wie Paladin, Barbar, Druide oder Bogenschütze, betätigen sich in 17 herstellenden Berufen als Handwerker, etwa Schneider, Bäcker, Juwelier, Schuhmacher oder Schwertschmied, und sammeln auf Ihrem Weg zur Maximalstufe 200 durch zahlreiche Quests und Kämpfe Erfahrungspunkte. Die Auseinandersetzungen sind rundenbasiert, Ihr Held hat 30 Sekunden Zeit für seinen Zug. Das erinnert ein wenig an Klassiker wie die ersten Teile der **Final Fantasy**-Reihe und macht auch ähnlich süchtig. Dieser Sucht können Sie übrigens überall nachgehen – alles, was **Dofus** an Hardware benötigt, ist ein PC, der Flash-Anwendungen ausführen kann und über einen Internetanschluss verfügt. Wenn Sie also Videos auf Youtube abrufen können, ist Ihr Rechner auch für **Dofus** gut gerüstet. ❑

DIE DUNKLE SEITE | Abonnenten dürfen sich für die gute oder die böse Seite entscheiden. Hier sehen Sie eine Statue in Brakmar, der Hauptstadt für die „bösen“ Spieler.

ERSTEINDRUCK

Alexander Frank

Zugegeben: Menschen, für die Mangas auf einer Stufe mit alkoholfreiem Bier, dem „Fahrzeug“ Smart und anderen unnötigen Erfindungen stehen, dürften nicht nur um das Spiel, sondern auch um diesen Artikel einen großen Bogen machen. Diejenigen, die bei diesem Meinungskasten angelangt sind, dürften aber mit **Dofus** ein vielseitiges Online-Rollenspiel mit einem Haufen Beschäftigungsmöglichkeiten finden. Nicht so hübsch wie Genre-Platzhirsch **World of Warcraft**, dafür aber günstiger.

GENRE: Online-Rollenspiel
ENTWICKLER: Ankama
ANBIETER: Ankama
TERMIN: 2. Dezember 2009

▲ **STARTHILFE** | Wer anfangs nicht genug Gold für den Kauf von Rohstoffen hat, beschafft sich diese, indem er Aktionspunkte einsetzt.

◀ **AMTSSTUBE** | Im Rathaus werden Titel verliehen, Ämter vergeben und Genehmigungen für neue Betriebe erteilt – gegen Gold natürlich.

◀ **TRAININGSSACHE** | Wenn man in **Gilde 1400** etwas werden will, muss man unbedingt Aktionspunkte in die Ausbildung der eigenen Spielfigur investieren. So kommt man schneller an Erweiterungen und Ämter.

▶ **MARKTPLATZ** | Dreh- und Angelpunkt einer jeden Wirtschaftssimulation ist der Handelsplatz. Das gilt auch für **Gilde 1400**. Auf dem Markt kauft und verkauft man Rohstoffe und produzierte Waren.

Gilde 1400

Von: Alexander Bohnsack

Wirtschaftssimulationen sind an sich genügsam. Grafik, Action, Story? Solange der Handel funktioniert, geht es auch ohne.

Im Browserspiel **Gilde 1400** von Gameforge, dessen Look stark an die alten **Gilde**-Spiele erinnert, legt man den Grundstein für eine Dynastie in einer mittelalterlichen Stadt und muss durch geschickten Handel ein florierendes Wirtschaftsimperium aufbauen.

Im Kern handelt es sich bei **Gilde 1400** um eine klassische Wirtschaftssimulation. Will man die eigenen Ziele durchsetzen, stehen einem viele legale und auch illegale Mittel zur Verfügung. Neben einem Wohnsitz, den man von einer einfachen Hütte zum prunkvollen Palast ausbaut, besitzt man anfangs nur eine Manufaktur. Später gesellen sich bis zu vier Produktionsbetriebe dazu, in denen man verschiedenste Waren herstellen kann.

Zu Spielbeginn stehen einem nur bescheidene Geld- und Produktionsmittel in Form von Gold, Waren und Aktionspunkten zur Verfügung. Wem die Rohstoffe auf dem Markt zu teuer sind, der besorgt sich diese gegen Aktionspunkte auch ohne Gold. So lässt sich die erste kleine Produktionskette anschieben und Geld mit dem Verkauf der selbst produzierten Waren verdienen. Für jede Stunde Spielzeit, ob man nun online ist oder nicht, bekommt man einen neuen Aktionspunkt auf sein Punktekonto gutgeschrieben.

Auf dem Markt setzt man die Produkte entweder über das Handelssystem ab oder man verkauft seine Waren direkt an andere Mitspieler. Das Gleiche gilt für den Einkauf. Über den direkten Handel lassen sich Preisschwankungen ausgleichen, die das Spiel einstreut. Spekulanten verdienen sich durch geschicktes Handeln mit Rohstoffen eine goldene Nase, fallen aber auf dieselbe, wenn der Kurs für Rohstoffe ins Bodenlose sinkt. Sind genug Reichtümer angehäuft, eröffnet sich einem die Politik als neues Betätigungsfeld. Unterschiedliche Ämter locken mit Privilegien und erlauben es, den eigenen Machtbereich weiter auszubauen.

Wie bei vielen Browserspielen üblich, ist bei **Gilde 1400** das eigentliche Spiel kostenlos. Will man **Gilde 1400** kostenfrei spielen, sollte man etwas Zeit mitbringen. Denn einträgliche Produktionsabläufe und Erweiterungen der eigenen Betriebe dauern mitunter zu lange. Wer nicht so lange warten kann oder will, beschleunigt seine Produktion oder den Ausbau von Betrieben – oder besticht Amtsträger mit Juwelen. Die kosten jedoch echtes Geld, und zwar 10 Euro für 120 Juwelen. Es geht aber auch ohne. ❑

ERSTEINDRUCK

Alexander Bohnsack

Es gibt Spiele, die bieten weder fette Grafik noch eine krasse Story oder Action am laufenden Band – und trotzdem machen sie Spaß. So ein Titel ist für mich **Gilde 1400**. Hinter der spartanischen Browsergame-Grafik verbirgt sich eine knackige Wirtschaftssimulation, die fesseln kann. Dabei stört mich nicht, dass Spieler, die echtes Geld in die Hand nehmen, schneller als ich vorankommen. Ich hab ja Zeit und Spaß.

GENRE: Wirtschaftssimulation
ENTWICKLER: Gameforge
ANBIETER: Gameforge
TERMIN: 3. November 2009

ALIEN-ATTACKE | Wer nicht aufpasst, wird schon mal von den Außerirdischen gewürgt.

JETPACK-MISSION | Dank Teslas praktischer Flughilfe geht Held Will in die Luft.

VERTIKALE DECKUNG | Die Hauptfigur klettert Plattformen hoch und schießt auf die Aliens.

Dark Void

Von: Lukasz Ciszewski

Alien-Invasion, Bermuda-Dreieck, Steampunk-Szenario: Capcoms Shooter ist alles andere als gewöhnlich.

Die 30er-Jahre des vergangenen Jahrhunderts sind weder typisches noch ideales Szenario für einen reinrassigen Action-Titel. Die Autos sahen aus wie rollende Särge, die USA befanden sich in der Zeit der großen Depression und die Kleidung der Menschen sah einfach nur albern aus. „Wie können wir diese Dekade trotzdem für unser Third-Person-Spiel **Dark Void** nutzen?“, fragten sich die Entwickler Airtight Games, für die der Shooter der erste große Titel sein wird. Die Amerikaner, unter denen sich zahlreiche bekannte Programmierer des 2007 geschlossenen FASA Studios befinden, kamen auf folgende Idee: „Lasst uns einfach abgefahrene Raumschiffe, Aliens und Laser-Waffen einfügen, dann wird das spannend genug!“ Herausgekommen ist ein interessantes Steampunk-Werk, das sprichwörtlich einige neue Blickwinkel aufs Action-Genre bietet.

Steampunk beschreibt nicht etwa einen nervigen Gegenspieler bei Valves Online-Dienst, sondern eine Mischung aus Science-Fiction und Retro-Elementen. Der Held William Agustus Grey ist Pilot eines Transportfliegers und stürzt während eines Gewitters im Bermuda-Dreieck ab. Sie wissen schon, das berüchtigte Seegebiet zwischen Florida, Bermuda und Puerto Rico, in dem es im Verlauf der Jahrzehnte immer wieder zu mysteriösen Vorfällen gekommen ist. Während William in einer altbackenen Propellermaschine losfliegt, wird er nach dem Absturz auf einem seltsamen Eiland mit hochtechnisierten und grimmigen Aliens konfrontiert. Diese sogenannten „Beobachter“, die wie Roboter aussehen, gehen mit futuristischen Laser-Knarren und Kraftfeldern auf ihn los.

Protagonist Will lässt sich aber nicht so einfach versklaven wie die anderen Leute auf der Insel, die sich in altertümlichen Tempelanlagen verschanzt haben und sich knechten lassen. Er schnappt sich ein Schießeisen und nimmt es mit dem außerirdischen Abschaum auf. An seiner Seite kämpft ausgerechnet seine Ex-Freundin. Als wäre es noch nicht genug, im Bermuda-Dreieck die Welt vor einer drohenden Invasion aus dem Weltraum zu retten, muss sich Will auch noch mit Beziehungsproblemen herumschlagen. Der arme Mann!

Die auffälligste Funktion in **Dark Void** ist das sogenannte virtuelle Deckungssystem. Statt ständig auf dem Boden ums Überleben zu

FINISHING MOVE | Im Nahkampf dürfen Sie Ihrem KI-Gegner beispielsweise in den Rücken schießen.

STORY | Auf dem mysteriösen Eiland lässt sich ein merkwürdiges Völkchen von Aliens versklaven.

WISSENSCHAFTLER | In **Dark Void** steht Ihnen Nikola Tesla zur Seite.

RAUMSCHIFF-ACTION | Im Laufe der Kampagne steigen Sie auch in die Raumgleiter Ihrer Feinde.

kämpfen, kriegt Will vom renommierten Wissenschaftler Nikola Tesla ein Jetpack geschenkt, mit dem er durch die Lüfte düsen darf. Der Elektro-Ingenieur, der Ende des 19. Jahrhunderts maßgeblich an der Nutzbarmachung des Wechselstroms beteiligt war, versteckt sich in **Dark Void** in einer dunklen Höhle vor den Außerirdischen. Ja, die Hintergrundgeschichte in Capcoms Shooter ist wirklich so abgedreht, wie sie sich anhört. Schließlich will Airtight Games den Steampunk-Anhängern einiges bieten. Während Will über dem Boden schwebt, kann er sich an höher gelegenen Plattformen festhalten und spektakulär daran hochkraxeln.

So stoßen Sie beispielsweise auf einen riesigen Tanker, der einen Abhang im Dschungel herunterhängt. Da sich dort jedoch ein wichtiger Gegenstand befindet, den es zu bergen gilt, müssen Sie sich auf den zerbrechlichen und einsturzgefährdeten Giganten wagen. Sie klettern hoch und schießen hängend Alien-Gegner ab, die wiederum knapp an Ihnen vorbei in die Tiefe fallen.

Kommt Ihnen einer der Feinde in die Quere, sorgt ein gezielter Nahkampfangriff für eine nette Kamerafahrt. Dabei schlagen Sie den Gegenspielern beispielsweise mit dem Gewehrkolben ins einäugige Alien-Gesicht oder durchlöchern sie hinterrücks. Bei vergleichbaren Titeln fließt in solchen heftigen Situationen literweise rotes Pixelblut, hier hingegen verlieren die Kontrahenten aus fremden Galaxien nur blauen Lebenssaft. Und glauben Sie uns: Sie werden oft den nützlichen Nahkampf suchen, da die Außerirdischen mit ihren effektiven Rüstungen nicht mit einfachen Treffern im Kopf- oder Brustbereich zu erledigen sind.

Nach den ersten Spielstunden erweckt **Dark Void** den Eindruck, bloß nicht so sein zu wollen wie der Shooter-Einheitsbrei. Statt sich ewig hinter einer Deckung zu verschanzen, aktiviert der Protagonist einfach sein Jetpack und nimmt seine Feinde aus der Luft aufs Korn.

Wem die Schießeisen nicht stark genug sind, der motzt sie nach jedem Einsatz im Upgrade-Menü auf. Die späteren Abschnitte bieten spaßige Flugeinlagen und Luftkämpfe gegen Raumgleiter. Dabei steuert man William ähnlich wie in Action-Flugspielen, zum Beispiel **Tom Clancy's HAWX**. Und die haushohen Bossgegner, die man unter anderem mit ansehnlichen Quick-Time-Attacken ausschalten muss, sorgen für Abwechslung im Missionsalltag. ❑

ERSTEINDRUCK

Lukasz Ciszewski

Wenn man in **Dark Void** mit Teslas Jetpack durch den Urwald fliegt, Roboter-Aliens abknallt und dabei mit seiner Ex-Freundin über Beziehungen diskutiert, ist das natürlich kein typisches Action-Szenario. Aber genau deshalb ist der Capcom-Titel so interessant und erfrischend anders. Man bekommt Szenen zu sehen, die nicht schon dutzendfach in anderen Shootern verwurstet wurden. Besonders spaßig sind die Luftkämpfe und das ungewöhnliche vertikale Deckungssystem.

GENRE: Action
ENTWICKLER: Airtight Games
ANBIETER: Capcom
TERMIN: Januar 2010

TEST

XXL-TESTS | EINKAUFSFÜHRER

Die PC-Games-Stammredaktion in der Vorstellung – was bewegte die Redakteure in diesem Monat?

Petra Fröhlich

Hortet klammheimlich Spiele für die Weihnachtsfeiertage:
Zum Beispiel **Dragon Age: Origins, Call of Duty: Modern Warfare 2** und **Assassin's Creed 2**.
Kommt erholt und braungebrannt aus dem Urlaub und bräuchte bereits nach zwei Tagen in der Redaktion:
Urlaub
Kann gar nicht genug bekommen von:
Stromberg (Staffel 4) und **24** (Staffel 7)

Thorsten Küchler

Ärgert sich über die:
USK-Freigaben der letzten Monate! Einige Titel müssen zerstückelt werden, andere wiederum gehen trotz übelster Gewalt durch. Das riecht nach Willkür!
Ärgert sich noch mehr über:
Infinity Ward! Warum? Weil deren neuestes Machwerk eine einzige Werbung für das U.S.-Militär ist! Außerdem freue mich schon auf die nächste Frontal21-Sendung ...

Stefan Weiß

Rettet eine Welt nach der anderen:
Eben noch knietief im Blut von **Dragon Age** gewatet, jetzt im beschaulichen **Drakensang: Am Fluss der Zeit** unterwegs.
Erlaubt sich die kritische Frage:
Warum ein **Modern Warfare 2** mit seiner Terroristenmission so übers Ziel hinausschießen muss? Einfach unnötig!
Ist froh und dankbar:
Dass der alte Einkaufsführer endlich über Bord ist!

Robert Horn

Ist mächtig stolz:
Meine Freundin hat ganz alleine und OHNE Hilfe den Keksfabrik-Level in **Super Mario Galaxy** bewältigt!
Ist mächtig entsetzt:
Von **Warhammer Online**. Festungen rausgepatcht? Seid ihr noch bei Trost, liebe Entwickler? Jetzt ist das Spiel hinüber.
Greift deshalb zurzeit lieber zu:
Dragon Age: Origins. Die können Geschichten erzählen!

Felix Schütz

Frisch durchgespielt:
Risen, Borderlands, Eufloria, Ghost Pirates, Assassin's Creed 2 (360), **Brütal Legend** (360), **Professor Layton 2** (NDS). Das heißt: Endlich Zeit für **Dragon Age: Origins**!
Verwirrt über:
Risen – zwei gute erste Kapitel, danach baut es massiv ab.
Steht in letzter Zeit wieder bratend und kochend am Herd:
Steaks, Rouladen, Gulasch und erstmals: eine Bacon Bomb!

Christian Schlütter

Fragt sich im Zuge der Schweinegrippe:
Was mir wohl der Rat „Bitte niesen Sie kontrolliert!" sagen soll. Wie soll man denn kontrolliert niesen?
Fragt sich nach seinem letzten Discobesuch:
Warum ist in den letzten 10 Jahren außer Volbeat keine Band neu zur Standard-Rock-Songliste hinzugekommen?
Verlebt gemütliche Abende mit seiner Freundin:
Die neue Couch ist endlich da! Und total bequem!

Sebastian Weber

Weiß nicht, was er zuerst spielen soll:
Uncharted 2 (PS3), **Brütal Legend** (360), **Dragon Age, Modern Warfare 2** – es kommen zu viele gute Titel gleichzeitig.
Hat das beste Eis der Welt für sich entdeckt:
Obwohl ich kein großer Fan von Süßkram bin: Ben & Jerry's ist einfach grandios – sorry für die Schleichwerbung.
Freut sich:
Meine Chilis blühen noch und **Stromberg** läuft wieder!

Wolfgang Fischer

Hat sich total in Borderlands getäuscht:
Wer hätte nach **Hellgate** gedacht, dass die Mischung aus Rollenspiel und Shooter so gut funktionieren könnte.
Hält die Schweinegrippe für die Übertreibung des Jahres:
Was soll die ganze sinnlose Panikmache?
Ist wegen Star Trek Online hin und her gerissen:
Hurra! Das gute Stück erscheint überraschenderweise schon im Februar 2010! Aber wie fertig ist es dann?

Rainer Rosshirt

Wartet immer noch auf:
Starcraft 2, wann erscheinst du endlich?
Genießt:
Den wohlverdienten Urlaub, auch wenn er kurz sein mag, verdient ist er allemal.
Überlegt:
Wie er Kollegen Schlütter dazu bringen könnte, doch noch einen Tanzkurs auf der DVD mitzumachen.

Spezialisten aus dem gesamten Computec-Verlag tragen dazu bei, dass Sie perfekt informiert sind.

Jürgen Krauß

Seinen nicht geleisteten Dienst an der Waffe holt Jürgen beim Test von **Call of Duty: Modern Warfare 2** nach. Als PC ACTION-Redakteur kennt er sich mit virtuellem Geballer ja bestens aus und spielte schon den Vorgänger tage-, wenn nicht wochenlang im Multiplayer.

Alexander Frank

Unser „Redaktionsrusse" machte sich für die Vorschau zu **Metro 2033** nach Moskau auf und kroch dort durch einen dunklen Bunker. Zur Entspannung gab er sich dann dem belanglosen **Painkiller: Resurrection** hin und jagte dort zu Testzwecken Dutzende Monster in die Hölle zurück.

Oliver Haake

Ex-PC-Games-Redakteur und Online-Rollenspiel-Experte Oliver schaute sich für Sie **Star Wars: The Old Republic** genauer an. Warum? Oliver ist nicht nur begeisterter Rollenspieler sondern auch der größte **Star Wars**-Kenner, der im Verlag haust – wenn, dann ist die Macht also mit ihm!

Christoph Schuster

Der PC ACTION-Schreiberling erlebte einen höchst infektiösen Monat: Erst setzten eitrige Mandeln ihn gnadenlos außer Gefecht, dann infizierte er sich bei den Aufnahmen zum Topthema erneut mit dem **DSA**-Virus und zu allem Übel leidet er noch immer unter akuter **Dragon Age: Origin**eritis.

Alexander Bohnsack

Alexander klickte sich für Sie stundenlang durch das Internet. Klingt komisch? Alexander schaute sich das Browserspiel **Gilde 1400** genauer an. Was für einen Eindruck die kostenlose Wirtschaftssimulation macht, verrät seine Vorschau auf Seite 56.

Lukasz Ciszewski

Action satt gab es diesen Monat für Lukasz. Erst landete die Vorschau-Version von **Dark Void**, dann die Testversion von **Colin McRae: Dirt 2** auf seinem Schreibtisch. Rasant sind beide, wie gut sie sich schlagen, verrät Lukasz in seinen wie immer grandiosen Artikeln.

TOP-THEMEN

EGO-SHOOTER
CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Seite 62

HOHE ERWARTUNGEN | Alle Welt wartet auf **Modern Warfare 2**. Kann es mit seinem erfolgreichen Vorgänger gleichziehen oder ihn gar übertrumpfen? Wie hart fallen die moralisch fragwürdigen Szenen aus, die in den vergangenen Wochen im Internet heiß diskutiert wurden? Das alles beleuchtet unser Test.

ROLLENSPIEL
TORCHLIGHT

Seite 80

KÖNNER | Die Erfinder von **Diablo** melden sich mit einem neuen Studio und Spiel zurück und machen genau das, was sie am besten können: Sie setzen auf Suchtfaktor. **Torchlight** ist ein **Diablo**-Klon, der diese Bezeichnung verdient hat. Ob das gut oder schlecht ist? Unser Test verrät es Ihnen.

RENNSPIEL
COLIN MCRAE: DIRT 2

Seite 88

RASEREI DER EXTRAKLASSE | Wenige Monate nach den Konsolenversionen erscheint die PC-Fassung, dank Direct X 11 grafisch aufpoliert. Wir klären, ob **Dirt 2** sich eher am grandiosen **Race Driver: Grid** orientiert oder sich seiner Simulationswurzeln besinnt.

INHALT

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve

Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile“ bis „Hochspannung pur“. Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente“ – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hohen Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Nicht berücksichtigt werden:
- Hardware-Anforderungen
- Kopierschutz
- Preis/Leistung
- Online-Registrierung
- Publisher
- Editor und Mod-Freundlichkeit

Jede Stunde zählt:
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Motivationskurve — Testversion: Xxxxxx — Spielzeit (Std.:Min.): XX:XX
Was passierte an genau dieser Stelle? Das erfahren Sie in diesen Extrakommentaren.
65 PC-Games-Durchschnittswert

> **90, Herausragend** | Die Top-Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem der begehrten „90er“ gewürdigt.

> **80, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> **70, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60, Befriedigend** | Wenn Sie die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> **50, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50, Mangelhaft** | Buchstäblich mangelhafte Titel gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

USK-Einstufungen

USK 0	USK 6	USK 12	USK 16	USK 18
Ohne Altersbeschränkung	Ab 6 Jahren	Ab 12 Jahren	Ab 16 Jahren	Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards

PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).

Editors'-Choice-Award | Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir Ihnen uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahren Sie auf Seite 92.

WASHINGTON | Die Spielabschnitte in der amerikanischen Hauptstadt vermitteln Endzeitstimmung.

PC Games GOLD AWARD 92 13/2009

PC Games EDITORS' CHOICE EGO-SHOOTER (SOLO)

BAHN FREI! | Vorsicht! Gegner auf Schneemobilen haben die Angewohnheit, unerwünschte Eindringlinge einfach zu überfahren.

IM ANGESICHT DES TODES | Dramatische Szenen erleben Sie in der Kampagne ständig. Der Tod dieses Kameraden ist aber trotzdem krass.

Call of Duty: Modern Warfare 2

Von: Jürgen Krauß

Schneller, lauter, härter – das neue **Call of Duty** haut ordentlich auf den Putz!

Von einem **Call of Duty: Modern Warfare**-Nachfolger wird nicht weniger erwartet, als der beste Ego-Shooter aller Zeiten zu werden. Dessen sind sich die Entwickler von Infinity Ward natürlich bewusst – also machen sie **Modern Warfare 2** dramatischer, brutaler, packender, emotionaler, eindrucksvoller – aber auch moralisch fragwürdiger denn je. Keine Frage, das Spiel ist ein technischer Meilenstein, spielerisch klasse und atemberaubend inszeniert, es muss sich aber dennoch die Frage „War das wirklich notwendig?" gefallen lassen. Wer die Online-Berichterstattung der letzten Wochen aufmerksam verfolgt hat, weiß wahrscheinlich ganz genau, worum es geht – alle anderen sollten sich dringend den Kasten „Eine Frage der Moral" auf Seite 67 zu Gemüte führen – und selbst entscheiden, ob hier Grenzen ausgereizt oder kilometerweit überschritten wurden. So oder so, **Modern Warfare 2** gehört zu den eindrucksvollsten Titeln seit Anbeginn der Videospiele!

Unser Abenteuer beginnt aus Sicht von Private Allen, der in einem US-Militärcamp in Afghanistan Neuankömmlinge im richtigen Umgang mit Waffen unterweist. Ein Tutorial, kurz und knapp, mit einem Test-Parcours am Ende, der Ihre Fähigkeiten offenbart und Ihnen daraufhin einen Schwierigkeitsgrad vorschlägt. Das kennen wir schon aus dem Vorgänger und doch fällt uns bereits jetzt auf: Hier wurde mit sehr viel Liebe zum Detail gearbeitet. Ein in der Nähe landender Hubschrauber wirbelt gehörig Staub auf, Soldaten vertreiben sich ihre Freizeit mit Basketball oder lungern einfach nur herum. Die Atmosphäre ist beeindruckend stimmig. An sich ist das wenig aufregend, aber gerade diese Liebe zum Detail begeistert von der ersten Sekunde an und hält sich bis zum Ende.

Kaum haben wir den Schwierigkeitsgrad gewählt, ruft auch schon die Pflicht. Mehrere Jeeps mit Ver-

ZU BESUCH IN DEN USA

Beeindruckend, beklemmend, übermäßig amerikanisch, aber spielerisch abwechslungsreich – der erste Ausflug nach Virginia in der Mission „Wolverines" begeistert!

WOW! | Schon die ersten Schritte durch die zerstörte US-Stadt lassen uns staunend innehalten. Bedrückend, aber wunderschön!

BURGER KING OF THE HILL | Nach kleineren Schießereien in amerikanischen Einfamilienhäusern verschlägt es uns in die Burgertown – einen großer Platz voller Fast-Food-Restaurants … und Russen.

PLANWIRTSCHAFT
Unsere Schleichmission scheint gescheitert, als Dutzende Soldaten unseren Missionsbegleiter stellen. Doch zum Glück haben wir einen Plan B vorbereitet und an einer Flugzeugtankanlage eine Sprengladung angebracht. Die Explosion stiftet Verwirrung und ermöglicht uns die Flucht.

FEINDLICHE ÜBERMACHT
Wir sehen uns einer Übermacht gegenüber, das verdeutlicht auch der Herzschlagsensor an unserem Sturmgewehr (siehe unten): Die vielen weißen Punkte symbolisieren unsere Gegner.

MACH MAL BLAU
Auch unser Vorgesetzter, Captain MacTavish, erscheint auf dem Display des Herzschlagsensors. Ihm ist der blaue Punkt auf der Anzeige zugeordnet.

MIT VIEL HERZ
Unser Sturmgewehr verfügt über eine Anzeige, die Herzschläge in der Umgebung visualisiert. Im Schleichlevel „Cliffhanger" ist sie Gold wert, aber auch im Mehrspielermodus erweist sich das Ding als äußerst nützlich.

SCHALLGEDÄMPFTES ACR MIT HERZSCHLAGSENSOR

◀ **AUFGEFLOGEN** | Im Level „Cliffhanger" schleichen wir mit Captain MacTavish in ein Terroristencamp. Doch der Kollege wird gestellt. Zeit für Plan B …

letzten erreichen die Basis und es wartet ein gefährlicher Einsatz in der Stadt. Na, dann mal los!

Nach ein paar Scharmützeln am Ufer eines Flusses wagen wir uns mit einem Jeep-Konvoi auf Patrouille in die Stadt. Es scheint alles ruhig, doch die beobachtenden Blicke der wenigen sichtbaren Einwohner beunruhigen uns. Völlig zu Recht, wie sich gleich herausstellt: Der Funk knistert „Infanterie mit Raketenwerfern auf den Dächern!" Wir fassen das als Schussbefehl auf und reißen den Abzug unseres auf dem Fahrzeug installierten Maschinengewehrs voll durch. Die Fahrer lassen die Reifen quietschen und unser Konvoi zerbröselt, als alle unkoordiniert den Rückzug antreten. Wir rasen, von Miliztruppen in Geländewagen verfolgt, durch die engen Gassen und können mehrmals nur knapp den anschwirrenden Raketen entfliehen. Bevor wir recht verstehen, was eigentlich geschieht, wird unser Fahrzeug getroffen und wir segeln im hohen Bogen auf die Straße. Überall auf den Dächern und Balkonen, aus den Fenstern und Türen zielen Gewehrläufe auf uns – doch ein kurzer Sprint in den nächsten Hauseingang bringt uns, zumindest für kurze Zeit, in Sicherheit. Unsere Aufklärungsmission gilt längst als gescheitert, jetzt wollen wir nur noch unsere Haut retten und den Evakuierungspunkt erreichen. Mit heftiger Waffengewalt drängen wir durch das Haus in den Hinterhof, dann durch eine Schule und letztendlich zum Sammelpunkt auf einer Kreuzung. Erst jetzt merken wir, wie verkrampft unsere Finger die Maus umfassen, wie schnell unser Herz schlägt und dass kleine Schweißperlen unsere Stirn zieren. „Das fängt ja mal gut an!", durchfährt es uns – und das ist wörtlich gemeint.

Noch viel temporeicher geht es in der zweiten Mission zur Sache, in der wir als Gary „Roach" Sanderson dem aus Teil 1 bekannten MacTavish in eine verschneite Gebirgsbasis der Terroristen hinterherschleichen. Anfangs ist von Tempo zwar keine Spur (viel eher huschen wir wie Geister durch einen Schneesturm), dafür gegen Ende umso mehr: Wenn gefühlte 300 Terroristen an unseren Hacken kleben und wir uns alle Mühe geben, uns auf der Flucht mit einem Schneemobil nicht den Hals zu brechen, reichen gewöhnliche Superlative schon gar nicht mehr aus, unsere Gefühle zu beschreiben. Adrenalin pur!

In den weiteren Einsätzen verschlägt es uns nach Rio de Janeiro, nach Moskau, auf eine Ölbohrinsel, nach Virginia und auch nach Washington DC. Washington? Die Hauptstadt der Vereinigten Staaten? Ganz genau, der Krieg gegen den Terror schwappt in **Modern Warfare 2** vom Nahen Osten über Russland bis nach Amerika über. Über das Warum wollen wir Ihnen an dieser Stelle, um nicht zu viel zu veraten, nichts erzählen. Aber stellen Sie sich besser schon mal auf eine Handlung voller Wendungen, Verrat und Überraschungen ein. Aber auch wenn die Entwickler sicherlich viel Energie in die Hintergrundgeschichte gesteckt haben, interessiert sie im Grunde wenig. Es ist ohnehin schwierig, dem

KAMERA: UAV_DRONE_011

ANGRIFF DER DROHN'-KRIEGER | Nach mehreren Mini-Missionen wie „Verteidige dieses Geschütz" oder „Erobere jenen Burger-Schuppen" drückt man uns eine Drohnensteuerung in die Hand. Feuer frei!

ESKORT-SERVICE | Ein VIP braucht unseren Schutz! Mit Rauchgranaten und Waffeneinsatz sichern wir die Eskorte. Anschließend heißt es: Rückzug!

KEIN BALLER-EINHEITSBREI

Klar, in einem Ego-Shooter rennen Sie überwiegend mit der Waffe in der Hand durch eine Pixelwelt und schießen Gegner über den Haufen. Modern Warfare 2 bietet aber sogar dabei massig Abwechslung.

Länger als fünf Minuten sind Sie in diesem fiktiven Weltkrieg kaum mit einer Sache beschäftigt – immer passiert etwas, ständig gibt man Ihnen neue Aufträge. Und so schießen Sie nicht nur stupide Blei in Pixelsoldaten, sondern sprengen sich auch in Zeitlupe durch Wände, verteidigen wichtige Daten, eskortieren VIPs, bombardieren anrückende Widersacher, rasen in Schneemobilen oder Schlauchbooten umher, flüchten unbewaffnet vor Verfolgern, klettern mit Eispickeln Gletscher hinauf und, und, und. Wir haben ein paar Beispiele für Sie festgehalten ...

LAUF, FORREST! Am Ende eines Ausflugs in die Favelas treten Sie und Ihre Kollegen den Rückzug an. Sie verpassen jedoch einen Sprung und müssen den Rest des Levels alleine und unbewaffnet bewältigen. Die Szene erinnert an **Mirror's Edge**. Nette Idee und coole Abwechslung!

LENKSPORT Fast wie in Hollywood! Sie sind mal wieder auf der Flucht und sollen mit einem Jeep zu einem Flugzeug gebracht werden. Jedoch kassiert der Fahrer unterwegs einen Kopfschuss, woraufhin Sie das Vehikel die letzten Meter in den Jumbo lenken müssen. Ziemlicher Quatsch, aber sehr unterhaltsam!

DATENKLAU Auf der Suche nach Bösewicht Makarov dringen Sie in dessen Haus in den Bergen ein und klauen Daten von seinem Computer. Während der Übertragung (nett: Der Kopierstatus ist mit einer unrealistischen Zeitschätzung versehen – Windows lässt grüßen) verteidigen Sie die Bude gegen zahlreiche Feinde.

HALLO, DA BIN ICH! Wann immer Sie mit Sprengstoff eine Wand durchbrechen oder eine verschlossene Türe „aufsperren", stürmen Sie anschließend in Zeitlupe in den dahinterliegenden Raum. Oft sind Geiseln im Spiel, die nicht verletzt werden dürfen – ein schneller Abzugsfinger ist gefragt.

roten Faden hundertprozentig zu folgen, da sich die Spielerperspektive in den sechs Stunden der Einzelspielerkampagne mehrmals ändert. Hartgesottene Fans der Serie stört das freilich wenig: Was passiert, ist den meisten nämlich ziemlich egal, aber jeder will verdammt noch mal sehen, wie es passiert! Im Bereich Inszenierung gehört Infinity Ward zu den Besten, die die Branche zu bieten hat. Aber auch das sind sicher keine allzu großen Neuigkeiten ... Der optisch beeindruckendste Höhepunkt (Vorsicht, Spoiler!): Als es Sie gegen Ende des Spiels nach Washington verschlägt, zünden die Russen eine EMP-Rakete und zerstören die Raumstation ISS. Die Folge: Alle elektronischen Kriegshelferlein fallen aus und – da klappten uns wirklich die Kiefer nach unten – alle Helikopter purzeln urplötzlich vom Himmel. Weltuntergangsstimmung vom Allerfeinsten, da könnte sogar Krach-Bum-Regisseur Michael Bay noch etwas lernen. Famos! Nettes, aber stimmiges Detail: Sogar das Rotpunktvisier Ihres Sturmgewehrs verweigert bis zum Ende des Abschnitts seinen Dienst.

Grafisch ist das Spiel ganz weit vorne. Und auch wenn die Performance durch teils auffallend statische Pflanzen und Schatten oder mehrmals wiederkehrende Charakter-Modelle erkauft wurde, fallen diese Makel in dem Actionfeuerwerk nicht weiter auf. Die Animationen hingegen springen direkt ins Auge und versetzen unsere Synapsen in einen regelrechten Freudentaumel: Da wird zu Boden geworfen, gestrauchelt und geschlittert, hingefallen, aufgestanden, gesprungen, blind über die Schulter gefeuert, abgeseilt und geklettert – das alles in einer technischen Brillanz, die uns bis dato noch kein anderer Entwickler geliefert hat. Auch die Spielumgebungen fallen positiv auf: Sie sind nicht nur liebevoll gestaltet und belebt, sondern auch wesentlich größer und offener als im Vorgänger. Das „Schlauchdesign" früherer Serienteile, bei dem es nur einen einzigen möglichen Weg zum Levelende gab, ist zwar nicht vollends Geschichte, längst aber nicht mehr so restriktiv wie im Vorgänger.

Vor allem die Aufträge in den Vereinigten Staaten wirken frisch, stimmig und ungeheuer bedrohlich. Ein Teil der fantastischen Gesamtatmosphäre geht dabei auf das Konto des Filmmusik-Komponisten Hans Zimmer, der jeder Mission, jedem Intro, jeder Zwischensequenz durch seine untermalenden Klänge zusätzliche Würze verleiht. Nur die deutsche Sprachausgabe überzeugt nicht vollends (allerdings nur im direkten Vergleich mit der Originalfassung). Vor allem dem Zigarren paffenden MacTavish hätte ein etwas männlicherer Sprecher gut zu Gesicht gestanden.

Die spielerischen Neuerungen lassen sich problemlos an einer Hand abzählen, trotzdem werfen wir **Modern Warfare 2** keineswegs mangelnde Innovation vor. Was hätte man an einem der besten Shooter der letzten Jahre auch großartig verbessern sollen? Auf der Liste der frischen Zutaten stehen eher kleine Dinge wie Waffen mit Herzschlagsensor, kurze Fahrzeugsequenzen oder Abschnitte, bei denen wir uns in Zeitlupe durch Wände sprengen.

FLANKENANGRIFF | Gegnern mit Schilden rücken Sie im Idealfall mit Granaten zu Leibe – oder Sie flankieren sie.

BLEIHALTIG | In den Favelas von Rio strömen Widersacher aus allen Richtungen auf Sie zu. Kopf unten halten!

BOOT-SEKTOR | Auch eine kurze Schlauchbootfahrt gehört zum Lieferumfang von **MW2**.

ALLES AUS | In Washington fallen plötzlich alle elektronischen Geräte aus – sogar unser Rotpunktvisier.

HÄNDE HOCH | MacTavish stellt in den Favelas einen Flüchtenden – und wirft ihn aus dem ersten Stock.

Nicht zu vergessen der Spezialeinheiten-Modus, in dem Sie sich zahlreichen zusätzlichen Herausforderungen stellen. Der ist zu großen Teilen alleine zu bewältigen, viel unterhaltsamer wird's aber im Duo mit einem menschlichen Mitspieler. Mehr Details dazu finden Sie im Mehrspieler-Kasten auf Seite 68.

Viel Lobhudelei, kaum Kritik. Ist das Spiel wirklich so fantastisch? Ja, ist es. Zumindest für uns. Aber wir lassen auch gelten, dass sich so manch ein Spieler vielleicht an der einen oder anderen Ecke im Spiel stört. Zum Beispiel ist wieder einmal alles von Anfang bis Ende durchgeskriptet. Wir finden das nicht schlimm, nur so kann ein solch ereignisorientiertes Spielerlebnis auch wirklich vermittelt werden. Eine offene Spielwelt, intelligente Gegner oder anderes neumodisches Computer-Voodoo würden ein **Call of Duty** ziemlich viel an Atmosphäre kosten. Also sind die Widersacher mal wieder strohdumm? Jein, eigentlich handeln die Pixelsoldaten relativ vorhersehrbar, eingeschränkt, vielleicht sogar ein wenig dämlich, aber sie liefern trotzdem keinen Grund zur Beanstandung. Sie passen einfach in das Konzept. Punkt.

Auch das „schlauchige" Leveldesign des Vorgängers führt nur zu ganz, ganz, ganz leiser Kritik. Erstens sind die Spielareale um einiges offener geworden und zweitens gilt auch in diesem Punkt: Das Hollywood-Action-Popcorn-Kino-Selberspiel-Erlebnis funktioniert in einer offenen Welt einfach nicht. Also alles super? Nicht ganz. Ein Aspekt hinterlässt dann doch einen faden Nachgeschmack: **Modern Warfare 2** greift immer wieder auf ähnliche Erzählweisen zurück. Beispielsweise erleben Sie und Ihr Protagonist (in Teil 1 wie auch in Teil 2) mehrmals einen Tod, Beinahetod oder zumindest einen schweren Unfall. Das war ja im ersten Teil noch frisch und nett, nutzt sich in der Fortsetzung aber so langsam ab. Auch das Ende dürfte bei manchem ein kleines Déjà-vu hervorrufen und die eine oder andere „Überraschungseinlage" haben wir auch schon mal irgendwo gesehen. Aber das ist nun wirklich Meckern auf ganz hohem Niveau und bringt uns nicht davon ab: **Call of Duty: Modern Warfare 2** ist (wie erwartet) ein echter Knaller geworden!

Über eventuell mangelnde Abwechslung brauchen Sie sich dabei keine Sorgen zu machen, im Gegenteil, das ohnehin schon unterhaltsame Geballer wird ständig durch unvorhersehbare Ereignisse, Fahrzeugsequenzen, Schleichabschnitte oder andere Überraschungen aufgelockert (mehr dazu im Kasten „Kein Baller-Einheitsbrei"). Und was das neue **Call of Duty** in Sachen Inszenierung und Detailreichtum abliefert, ist schlichtweg genial. Nicht ganz so amerikanophilen Gemütern wird vielleicht ein wenig zu stark auf die Patriotismus-Drüse gedrückt, aber in Zeiten von **Der Soldat James Ryan** haben wir diesbezüglich ein ziemlich dickes Fell.

Für einen fundierten Mehrspieler-Test reichte in dieser Ausgabe die Zeit nicht ganz, ein solch umfangreiches Monstrum wie **Modern Warfare 2** kann man schließlich nicht in ein oder zwei Tagen abhandeln. Als kleine Entschädigung finden Sie dafür einen umfassenden Ersteindruck auf Seite 68. ❑

MEINE MEINUNG | *Jürgen Krauß*

„Wie erwartet: übertriebener Hollywood-Action-Klamauk. Super!"

Amerikanischer Patriotismus ist eine Sache, die einem schmeckt oder eben nicht. Manche – und dazu gehöre ich – können dieses aufschneiderische Getue fast vollständig ausblenden. Darum finde ich in **Modern Warfare 2** auch die Erfüllung meiner Spielerträume. Mir läuft sogar ein kleiner Schauer über den Rücken, wenn ich meinen Pixel-Ami, von Hans Zimmers pompöser Musik getrieben, aufs Dach des Weißen Hauses lenke und auf das ziemlich malträtierte Washington DC herabblicke. Trotzdem hätte Infinity Ward an der einen oder anderen Stelle nicht so weit gehen müssen, nur um das Spiel noch eindrucksvoller und brutaler als den Vorgänger zu machen. Es könnte also durchaus sein, dass mir das bei einem **Modern Warfare 3** dann irgendwann doch zu viel wird … Aber so weit sind wir ja noch nicht – für den zweiten Teil rate ich Ihnen: Lesen Sie den Kasten „Eine Frage der Moral" (S. 67), befragen Sie Ihr inneres Engelchen und Teufelchen und schlagen Sie dann zu!

MEINE MEINUNG | *Robert Horn*

„Will ich das spielen? Ja. Gefällt es mir uneingeschränkt? Nein."

Man muss es ihnen lassen: Die Entwickler von Infinity Ward sind Meister der Inszenierung. Da kracht und scheppert es am laufenden Band, während eine krasse Szene die nächste jagt. Trotzdem hat mich die erste Hälfte des Shooters seltsam kalt gelassen. Der Flughafenabschnitt könnte dümmer und unsinniger kaum sein, die Story ist unfassbar an den Haaren herbeigezogen und irgendwie hatte ich in diesen ersten Stunden das Gefühl, alles schon einmal gesehen zu haben. Das hat sich jedoch geändert. Spätere Abschnitte trafen mich mit ähnlicher Wucht wie die Glanzmomente des Vorgängers und ließen mich mit offenem Mund vor dem Monitor erstarren. **Modern Warfare 2** setzt in vielen Szenen Glanzlichter, die Sie so in keinem anderen Shooter finden werden. Alles in allem geht das Spiel für mich aber oft einfach zu weit. Spieler schocken zu wollen, ist ja schön und gut, aber geht das nächstes Mal bitte ohne Dumpf-Patriotismus und sinnlose Gewalt?

1 RAKETENSTART | Die ersten beiden Missionen legen die Messlatte gewaltig hoch. Erst stürmen wir eine afghanische Stadt, anschließend eine russische Rebellenbasis. Wir kennen den Schnee-Level zwar schon von Präsentationen, ihn selbst zu spielen ist aber einfach der Hammer!

2 „ZUGRIFF" | Auch diesen Schauplatz kennen wir schon von Bildern. Im fertigen Spiel erstrahlt er wunderschön, allerdings gehen uns die aus allen Richtungen angreifenden Gegner ein klein wenig auf den Keks. Die Atmosphäre stimmt aber und das Ende ist filmreif.

3 „WOLVERINES" | Wenn der Krieg in die westliche Welt überschwappt, ruft das ein beklemmendes Gefühl hervor – vor allem wenn er dabei so furchteinflößend schön in Szene gesetzt ist. Total amerikanisch erobern wir Burgerbuden und verteidigen sie gegen den Feind!

4 „DER EINZIG SCHÖNE TAG … WAR GESTERN" | Von einem U-Boot aus erobern wir eine Ölbohrinsel. Erst viel Geschleiche, dann viel Kabumm und am Ende ordentlich Rattattattatt. Sauber! Zum ersten Mal dürfen wir in Zeitlupe mit Sprengladungen durch Wände brechen.

5 „DER GULAG" | Anspruchsvolle Mission, in der wir einen Gefangenen aus einer ehemaligen Verteidigungsfeste befreien. Teile der alten Burg erinnern an den Film **The Rock – Fels der Entscheidung**, also an Alcatraz. Super Leveldesign und angenehm herausfordernd.

6 „AUF EIGENE VERANTWORTUNG" | Beim Anblick des vom Krieg gezeichneten Washington läuft uns ein kalter Schauer den Rücken hinab! Der Höhepunkt: Vom Heli aus nehmen wir das National World War II Memorial unter Beschuss. Krass!

Motivationskurve

Testversion: Retail

Spielzeit (Std.:Min.): 6:20

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

„KEIN RUSSISCH" | Rein spielerisch betrachtet: Anfang mau, später ganz okay. Moralisch aber fragwürdig. Details erfahren Sie auf der folgenden Seite.

LAUF! |Am Ende von „Hornissennest" erwartet uns eine Sprinteinlage, die uns an Faith und Altaïr erinnert. Cool!

ENDE GUT? | Die letzte Mission ist fantastisch, aber die Endsequenz erzeugt ein Déjà-vu-Gefühl. Nicht schön.

92 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

7 „NOTFALL" | Zu Beginn des Abschnitts schleichen wir mit MacTavish durch den Schnee. Unweigerlich erinnert uns das Ganze an die berühmte Sniper-Mission des Vorgängers. Später jedoch stürmen wir laut und waffenschwingend voran. Schöne Mischung!

8 „DAS WEISSE HAUS" | Erst fallen Dutzende Helis einfach vom Himmel, dann stürmen wir ins Weiße Haus und werden dort fast von unseren eigenen Bombern erledigt. Hier jagt eine halbe Stunde lang ein Highlight das nächste – totaler Wahnsinn!

9 „DER FEIND MEINES FEINDES" | Hier geht es drunter und drüber. Die amerikanischen Truppen liefern sich ein Gefecht mit den Russen, wir sind mittendrin und werden von beiden Seiten beschossen. Das Ziel: Einfach nur am Leben bleiben – und das ist gar nicht so leicht.

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Ca. € 44,-
10. November 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Infinity Ward
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: VAC beziehungsweise Steam. Das Spiel benötigt zur Freischaltung einen Steam-Account sowie eine Internetverbindung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Herzerweichend schön, wenn auch mit kleinen Tricks erkauft
Sound: Grandios patriotische Musikuntermalung von Hans Zimmer, deutsche Synchronisation ist „nur" passabel
Steuerung: Präziser Shooter-Standard

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Riesig. Mehr dazu erfahren Sie auf der folgenden Doppelseite.
Zahl der Spieler: 2 im Special-Ops-Modus (Koop), ansonsten bis zu 18

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 3800+, Geforce 8600 GT/ Radeon HD 3850, 1 GB RAM (XP)/ 2 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Quad Q9400/ Phenon II X4 940 BE, Grafikkarte: Geforce GTS 250/Radeon HD 4870/1GB, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK 18: Krasse Szenen, die teilweise moralisch fragwürdig sind. Explizite Gewaltdarstellung, jedoch keine abgetrennten Körperteile oder übermäßig viel Pixelblut.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wie viele andere hatten wir am Erstverkaufstag Probleme, das Spiel zu installieren beziehungsweise per Steam zu aktivieren. Teilweise waren defekte DVDs im Umlauf, was ein hohes Download-Aufkommen bei Steam verursachte, woraufhin Steam zeitweise überlastet und nicht erreichbar war. Mittlerweile sollten sich die Probleme aber erledigt haben.

PRO UND CONTRA

- \+ Atmosphäre und Inszenierung sind atemberaubend.
- \+ Abwechslung, Abwechslung, Abwechslung – alle fünf Minuten passiert etwas Unerwartetes.
- \+ Völlig übertriebener Hollywood-Streifen zum Selberspielen
- \+ Spezialeinheitenmodus streckt die ansonsten magere Spielzeit.
- − Übertriebene, teils unlogische, vor Patriotismus triefende Story
- − Einige wiederverwertete Erzählelemente

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **92**

EINE FRAGE DER MORAL

In den Augen vieler Spieler geht Infinity Ward mit seinem neuesten Projekt an einer Stelle zu weit: Dort werden wir Zeuge, wie russische Terroristen in einem Flughafen-Terminal wehrlose Zivilisten hinrichten. Darf ein Stück Unterhaltungssoftware solche Szenen zeigen? Entscheiden Sie selbst!

Wir stehen mit mehreren maskierten und mit schweren Maschinengewehren bewaffneten Männern in einem Aufzug. Einer der Kerle spricht uns mit osteuropäischem Akzent an: „Denkt dran, kein Russisch!" Die Türen des Lifts öffnen sich und wir blicken in ein gut besuchtes Flughafen-Terminal. Noch während wir uns weiter umsehen, bricht Panik aus. Schüsse fallen. Menschen sinken blutüberströmt zu Boden. Die vermummten Gestalten marschieren langsam, aber zielstrebig durch die Wartehalle und lassen Blei auf die Unschuldigen niederregnen. Niemand überlebt den Kugelhagel.

In der deutschen Fassung durchleben wir das beschriebene Szenario als passives Mitglied dieser Terroristentruppe. Sobald Sie einen Schuss auf einen Zivilisten abgeben, bestraft Sie das Spiel mit einem Neustart. Die Originalfassung hingegen verhindert nicht, dass Sie aktiv an dem blutigen Gemetzel teilhaben. „In keiner Weise und in keiner Fassung des Spiels weltweit wird der Spieler angehalten oder dafür belohnt, Zivilisten in irgendeiner Weise zu schaden", erläutert Activision und begründet die Existenz der Mission mit: „Die Szene im Flughafen zeigt die Bösartigkeit und Kaltblütigkeit eines abtrünnigen russischen Bösewichts und seiner Einheit. Durch diese Handlungen der Gegenspieler wird die Dringlichkeit der Mission des Spielers aufgezeigt, diese zu stoppen." Zur deutschen Version äußerst sich der Publisher weiter: „Activision ist bestrebt, deutschen Spielern die volle Gameplay-Erfahrung zu ermöglichen, und hat deshalb diese Szene in der deutschen Fassung (unter Einhaltung der deutschen Gesetzeslage) nicht herausgeschnitten." Die Strafe in der hiesigen Fassung, wenn Zivilisten erschossen werden, ist offensichtlich also dem umsatzrelevanten USK-18-Siegel geschuldet.

Doch der Level ist noch nicht zu Ende: Unser Terror-Trupp hat die Halle vollständig durchquert, überall stapeln sich die Leichen. Wir begeben uns nach draußen, wo sich gerade Heerscharen von Polizisten und Elite-Soldaten versammeln. Der Rest der Mission ist quasi Ego-Shooter-Standard ... und nicht mal so schlecht: Gegner mit Schilden fordern die Geschicklichkeit der Spieler, die Feuergefechte sind spannend und unterhaltsam.

Vorsicht, der folgende Abschnitt enthält Spoiler, die Ihren Spielspaß beeinträchtigen könnten! Die Auflösung der Szene: Sie sind eigentlich gar kein Terrorist, sondern amerikanischer Undercover-Agent. Makarov, der Anführer des unmenschlichen Unterfangens, weiß das, erschießt Sie am Ende der Mission und schiebt den Terrorakt somit den Vereinigten Staaten in die Schuhe. Die so entstehende Botschaft: Amerikaner verüben einen Anschlag auf Russland. Natürlich war das alles so geplant, um die russische Bevölkerung gegen die USA aufzuhetzen und einen Krieg zu rechtfertigen. Mit großem Erfolg, wie der Rest des Spiels verdeutlicht.

Falls Sie den vorherigen Abschnitt übersprungen haben, die harmlose Kurzfassung: Bei der Flughafensequenz handelt es sich um eine handlungsrelevante Schlüsselszene, ohne die Sie den Rest der Story kaum verstehen dürften. Das ist besonders deshalb interessant, weil sie optional ist. Sowohl beim Spielstart wie auch direkt vor dieser Mission stellt man Sie vor die Wahl, ob Sie das moralisch grenzwertige Gemetzel erleben möchten oder nicht. Sollten Sie das Ganze auslassen, was angesichts der gezeigten Greueltaten sicherlich die bessere Wahl ist, enthält man Ihnen wichtige Teile der Handlung vor.

HINWEIS ZU EVENTUELL ANSTÖSSIGEN INHALTEN
Es kann sein, dass manche Spieler die folgende Mission als anstößig empfinden. Sie können die Mission jederzeit im Pause-Menü überspringen.
[Sie können das Spiel trotzdem komplett abschließen.]
Mission jetzt überspringen
Fortsetzen

▶ **HINWEIS** | Das Spiel warnt Sie vor fragwürdigen Inhalten. Dass Sie eventuell Storydetails verpassen, sagt niemand.

▼ **TOD VON OBEN** | Die Terroristen lassen den Zivilisten keine Chance.

MAKABER | Sie erleben in „Kein Russisch" einen Terrorakt hautnah mit.

MEINE MEINUNG |
Thorsten Küchler

„Was Infinity Ward abliefert, ist zu plump, zu kalkuliert!"

Spiele dürfen auch heikle Themen behandeln, ja, sie müssen es sogar! Aber das, was Infinity Ward abliefert, ist einfach zu plump, zu kalkuliert, zu offensichtlich auf Krawall gebürstet. Und das wird nicht nur bei der ominösen Flughafenmission deutlich. Auch an anderen Stellen wirkt die Popcorn-Schießbude wie ein Mix aus Propaganda für die U.S.-Armee und einer Art Militärporno. Handwerklich kann man den Entwicklern nichts vorwerfen, aber der Branche haben sie einen Bärendienst erwiesen – denn dieses Spiel will Skandale provozieren, leider um jeden Preis ...

MEINE MEINUNG |
Jürgen Krauß

„Moral ist wichtig, steht aber manchmal auch im Weg."

Ja ja, Moral ist gut und wichtig, aber mal im Ernst: Sie steht uns oft im Weg, wenn wir versuchen, uns gut unterhalten zu lassen. Es hilft also keinem, wenn wir hier die moralische Keule rausholen und zum Rundumschlag ausholen. Viel wichtiger ist doch, wie jeder Einzelne damit umgeht. Aufklärung statt Zeigefinger! Klar, ich finde auch, dass Infinity Ward hier unnötigerweise zu weit geht, vor allem, weil damit den Computerspiele-Gegnern gehörig Munition für die nächste Diskussion geliefert wird. Aber ich würde mich wie ein Heuchler fühlen, das Spiel deswegen zu verdammen.

MEINE MEINUNG |
Felix Schütz

„Nötige Kontroverse um einen unnötigen Level"

Theater, Kino, Duschgelwerbung – wohin man schaut, es werden moralische Grenzen verschoben. Muss das sein? Vielleicht. Muss es Ihnen, muss es mir gefallen? Nein. Ich bewundere **Modern Warfare 2** für seine inszenatorische Wucht, ja, doch von seinem Inhalt bin ich enttäuscht: Wie großartig hätte doch gerade die Flughafenmission ausfallen können, hätte man sie aus Sicht eines Zivilisten erlebt! Panik, Betroffenheit, die Flucht aus Angst ums virtuelle Überleben – das wären Gefühle und ein aufwühlendes Gameplay, die ich einer reißerischen Ballerei tausendmal vorziehe.

MODERN WARFARE 2: DIE MEHRSPIELER-MODI

ONLINE-MULTIPLAYER

Ganze 14 Spielmodi, 16 Maps, über 50 Waffen, 70 Ränge und massenhaft Extras – der Mehrspieler-Modus wird Sie für Monate beschäftigen!

Trotz der beileibe nicht unerheblichen Wegrationalisierung vieler PC-spezifischer Online-Features, auf die wir im Kasten auf der rechten Seite näher eingehen, hat **Modern Warfare 2** das Zeug zum Multiplayer-Hit. Und zwar sowohl spielerisch als auch in puncto Umfang. Letzterem ist es auch geschuldet, dass wir uns in dieser Ausgabe noch kein endgültiges Mehrspieler-Testurteil erlauben wollen. Denn das „Aufleveln" des eigenen Charakters, das Freischalten aller Waffen und das Ausprobieren aller Modi und Maps frisst Zeit. Detailfragen zu Balancing und Mapdesign klären wir daher erst in der kommenden Ausgabe. Für den folgenden Missionsreport waren wir dennoch viele Stunden „Oscar Mike" (on mission) und haben uns bis zum Sergeant First Class (Lvl. 19) hochgearbeitet. „Hoo-ah!"

Go! Go! Go!

Auch für den Online-Modus von **Modern Warfare 2** gilt: Aller Anfang ist schwer. Damit Sie als Neuling nicht gleich von der Optionsvielfalt erschlagen werden, stehen Ihnen zu Beginn nur drei Spielmodi offen: Team-Deathmatch, Söldner-Team-Deathmatch (feste Teams sind nicht erlaubt) sowie „Frei für alle" (jeder gegen jeden). Auch bei der Waffenwahl gibt's nur drei Klassen mit jeweils festgelegtem Arsenal: Grenadier (Sturmgewehr, Schrotflinte), Aufklärer (Maschinenpistole, 44er-Magnum) und Überwacher (MG, Raketenwerfer). Nach der ersten Beförderung kommen noch Scharfschütze und Ordner (Krawallschild, Doppel-Maschinenpistole) hinzu. Ab Level 4 dürfen Sie die Klassen dann editieren und sowohl die Bleispritzen als auch Granatentypen und Spezialfähigkeiten selbst zusammenstellen. Logisch, dass hier zunächst noch vieles gesperrt ist und erst nach unzähligen Abschüssen und Level-ups freigespielt werden muss. Dennoch wird es jetzt richtig motivierend!

WETTRÜSTEN | Während Sie sukzessive im Rang aufsteigen, werden immer neue Schießprügel freigeschaltet.

Einsteiger freuen sich zudem über die neuen Todesserie-Belohnungen. Richtig gelesen, Sie werden in **Modern Warfare 2** nicht nur für mehrere Abschüsse in Folge belohnt (dazu später mehr), sondern auch, wenn Sie zu oft direkt hintereinander ins Gras beißen. Nach vier Bildschirmtoden ohne einen eigenen Abschuss werden Sie hierdurch zum „Trittbrettfahrer" und stehlen Ihrem letzten Bezwinger auf Wunsch die Klasse, also dessen Ausrüstung. Die perfekte Gelegenheit, um schon jetzt an Equipment zu kommen, welches eigentlich höheren Dienstgraden vorbehalten ist – wenn auch nur für eine Runde! Später dürfen Sie dann unter anderem auf „Schmerzmittel" zurückgreifen und sich über einen temporären Gesundheitsbonus beim Wiedereinstieg freuen oder dank „Martyrium" während des Ablebens eine scharfe Granate fallen lassen, die Ihren Peiniger eventuell mit ins Verderben reißt.

Neuer Einsatz, neue Regeln

Weil Deathmatches mit der Zeit doch irgendwie eintönig werden, erhalten Sie peu à peu Zugang zu neuen Spielmodi. Bereits ab Level 4 dürfen Sie sich bei „Herrschaft" (drei Flaggen müssen erobert und gehalten werden) und „Bodenangriff" (große Teamspiele für bis zu 18 Teilnehmer) behaupten. Mit Erreichen von Level 7 kommt „Sprengkommando" hinzu. Hier muss das angreifende Team zwei Bombenplätze innerhalb des gesetzten Zeitlimits zerstören. Es folgen „Sabotage" und „Hauptquartier Pro" ab Level 10. Bei „Sabotage" gilt es, eine neutrale Bombe im gegnerischen Lager hochgehen zu lassen, bei „Hauptquartier" nehmen Sie Zufallspunkte ein und müssen diese vor den heranstürmenden Feinden verteidigen. Weitere Modi: „Suchen und Zerstören" (rundenbasiertes Bombenlegen ohne Respawn) und „Capture the Flag".

SCHULTERBLICK | Die „Externe Ansicht"-Modi sind eher schmuckes Beiwerk als ernst zu nehmende Spielvarianten.

Mit Erreichen von Rang 19 werden schließlich die letzten Spielvarianten aktiviert: „Hardcore" ist etwas für Realismus-Fanatiker. Hier gibt es kaum Bildschirmanzeigen, erhöhten Patronenschaden und die Gefahr, auch Teamkameraden zu verletzen. Weitaus unrealistischer gestalten sich dagegen die neuen „Externe Ansicht"-Modi, in denen Sie Ihrer Spielfigur von hinten über die Schulter blicken. Für einen echten Ego-Shooter-Profi grenzt das natürlich an Blasphemie, für alle anderen ist es eine nette Dreingabe.

Aus der Wehrpflicht wird Willkür

Was treibt einen Spieler nur immer wieder an die Online-Front? In **Modern Warfare 2** ist diese Frage schnell beantwortet: Man wird ständig belohnt und mit neuem „Spielzeug" versorgt. Das mit **Call of Duty 4: Modern Warfare** eingeführte Rang- und Erfahrungspunkte-System wurde ausgebaut und verbessert. Dadurch rattern bei jedem Abschuss und jeder erfolgreichen Aktion, etwa dem Entschärfen einer Bombe, reichlich Punkte (EP) über den Bildschirm und ratzfatz ist man schon wieder einen Level aufgestiegen und darf neue Waffen, neue Waffenaufsätze oder neue Spezialfähigkeiten (Perks) ausprobieren. Während der Testsession wurde uns nie langweilig.

KATSCHING-KATSCHING | 50 EP für den Abschuss, obendrein gibt's für die 4er-Serie eine Predator-Rakete als Belohnung.

Hinzu kommt eine ganze Reihe neuer Sonderbelohnungen, für die reichlich Extrapunkte winken: Comeback, Spielverderber, Volltreffer, Zahltag, Mehrfach-Abschuss, Rächer – hier ins Detail zu gehen, würde den Rahmen des Artikels sprengen. Aber seien Sie sicher: Es klingelt permanent in der Erfahrungspunkte-Kasse. Speziell dann, wenn Sie versuchen, die vielen Herausforderungen zu meistern. Diese gab's zwar in den Vorgängern auch schon, aber nicht in dem Umfang. Mittlerweile können Sie für jede Waffe 10.000 EP erspielen, wenn Sie jeweils alle Aufsätze freischalten und damit genügend Abschüsse erzielen. Selbst für die Perks wurden Herausforderungen integriert. Wenn Sie beispielsweise 250 Abschüsse mit aktiviertem Feuerkraft-Extra für erhöhten Patronenschaden erzielen, winken nicht nur 5.000 EP Belohnung, sondern auch die Feuerkraft-Pro-Erweiterung für erhöhten Schaden gegen Fahrzeuge. Das Sahnehäubchen sind unzählige Titel und Symbole, mit denen Sie Ihr Spielerprofil schmücken. Wesentlich spannender und sinnvoller wäre es zwar, das Äußere seines Charakters verändern zu können, aber irgendwie freut man sich dennoch über jedes freigespielte Bildchen.

SAMMELBILDCHEN | Mit Rangabzeichen und teils sogar animierten Militär-Symbolen schmücken Sie Ihr Mehrspielerprofil.

Die Mächtigen werden noch mächtiger

Ganz neu in **Modern Warfare 2** ist, dass Sie ab Level 10 auch Ihre Abschussserien-Belohnungen modifizieren dürfen. Standen in **CoD 4** nur Überwachungsdrohne (3 Kills), Luftschlag (5 Kills) und Hubschrauberangriff (7 Kills) zur Verfügung, so warten nun ganze 15 Spezialwaffensysteme auf ihren Einsatz. Dazu zählen unter anderem die Konter-Drohne (stört das feindliche Radar), ein aufstellbares Geschütz, die lenkbare Predator-Rakete, ein Harrier-Angriff, ein schwer bewaffneter Kampfhubschrauber (Pave Low), ein für das Radar unsichtbarer Bombenhagel per Stealth-Bomber und ein EMP, welches die gegnerische Elektronik temporär außer Gefecht setzt. Für eine 11er-Serie dürfen Sie sich sogar ans Geschütz eines Hubschraubers setzen, Ihren Widersachern an Bord eines AC-130 Gunships vom Himmel aus einheizen oder – nach nahezu unmöglichen 25 Kills in Folge – das Match durch den Einsatz einer Atombombe sofort für sich entscheiden.

BÖSE | Das Automatik-Geschütz mäht anrückende Feinde gnadenlos nieder, kann aber auch von diesen zerstört werden.

SPEZIALEINHEIT

Einen vollständigen Koop-Modus hat Modern Warfare 2 nicht zu bieten. Allerdings lassen sich einige der besten Momente der Kampagne häppchenweise zu zweit erleben. Eine nette Entschädigung!

Ursprünglich hatte Infinity Ward sogar einen kooperativen Modus für die Hauptkampagne geplant. Letztlich fiel dieser aber dem Rotstift zum Opfer, denn er hätte laut IW-Community-Manager Robert Bowling „die Spielerfahrung komplett ruiniert". Bowling weiter: „Es nahm die Spannung und das Erzähltempo aus allem, woran wir so lange gearbeitet haben. Aber es gab dennoch einige Elemente, die zu zweit richtig Spaß gemacht haben. Diese Momente haben wir genommen, etwas aufpoliert und um sie herum den Spezialeinheit-Modus gestrickt."

Zu diesen Momenten zählen beispielsweise der Trainingsparcours vom Beginn der Kampagne, die nervenaufreibende Hatz durch das Elendsviertel von Rio de Janeiro oder das halsbrecherische Schneemobil-Rennen aus dem „Cliffhanger"-Kapitel. Insgesamt gilt es 23 Herausforderungen zu meistern – darunter auch ganz neue bzw. aus der Kampagne gestrichene Szenarien wie das Überqueren einer von Feinden belagerten Hängebrücke oder ein Sniper-Einsatz nahe der radioaktiven Geisterstadt Prypjat. Eines der absoluten Highlights ist die Mission „Überwacher", in der Sie sich zu Fuß durch eine kleine Siedlung schlagen, während Ihnen Spieler Nummer 2 mit den mächtigen Geschützen eines AC-130 Gunships aus der Luft Feuerschutz gibt. Oder umgekehrt natürlich. Je nach ausgewähltem Schwierigkeitsgrad können Sie sich pro Einsatz bis zu drei Sterne verdienen. Dadurch schalten Sie dann stetig weitere Levels frei. Entgegen ersten Spekulationen erhalten Sie keine KI-Unterstützung, wenn Ihnen kein Online-Freund zur Hand geht. Dann bleibt Ihnen nur die Möglichkeit, sich als Einzelkämpfer durchzuschlagen. Das gestaltet sich aber im Vergleich weitaus unspaßiger und deutlich härter.

WETTRENNEN | Hier zählt ausnahmsweise nicht Teamwork, sondern nur Tempo.

TOD VON OBEN | Als Schütze an Bord eines AC-130 Gunships schießen wir unserem Partner am Boden den Weg frei.

BLICK VON UNTEN | Zu Fuß sehen wir nur, wie überall Geschosse einschlagen – und hetzen mittendurch.

TOTAL KASTRIERT?

Je mehr Details über den Mehrspieler-Modus an die Öffentlichkeit kommen, desto lauter wird der Aufschrei der Fan-Gemeinde. Der Grund: PC-Spieler müssen auf vieles verzichten, was im Vorgänger noch selbstverständlich war. Die pcgames.de-Community ist in Aufruhr …

Maximale Spielerzahl: 18

➥ *Cpt-Comet: „Nur 18 Spieler??? Jetzt fehlt nur noch, dass sie fürs Spielen eine Monatsgebühr verlangen!!!"*

➥ **PC Games:** Auch wenn im Vorgänger mehr als 50 Spieler auf einem Server keine Seltenheit waren, sind doch alle Mehrspieler-Karten in **Modern Warfare 2** auf maximal 18 Spieler ausgelegt. Viel wichtiger ist also, dass Map-Größe und Balancing harmonieren, und das ist der Fall – das ist zumindest unser Eindruck nach etwa 20 Spielstunden.

Kein „Lehnen" mehr

➥ *leisorr: „Man soll sich nicht mehr lehnen können? Das ist ein wichtiger Bestandteil des Movements in **CoD** gewesen; also wenn das nicht mehr drin ist, ist es echt **CS 2.0**, mehr nicht."*

➥ **PC Games:** Infinity Ward argumentiert auch hier mit Balancing – die Karten sind angeblich so gestaltet, dass Lehnen für den Spielspaß eher kontraproduktiv gewesen wäre. Wir vermissen es jedenfalls nicht.

Keine „Dedicated Server"

➥ *Cromwell: „Ich will Server, die ich immer wieder besuchen kann, wo ich weiß, wer der Admin ist. **MW2** ist ein Besuch im Fast-Food-Restaurant, Dedicated Server hingegen können zu Stammkneipen werden, wo man sich wohlfühlen kann."*

➥ **PC Games:** Der Verzicht auf Dedicated Server ist ein mutiger und folgenschwerer Schritt. Spiele werden nunmehr über das IWnet organisiert und, von den Spielern unbeeinflusst, von einem Teilnehmer der Partie gehostet. Admin-Befehle, Aufzeichnungen, spezielle Spielregeln und so weiter sind somit nicht mehr möglich. Das beeinflusst zwar den Spielspaß nur indirekt, hätte aber wirklich nicht sein müssen. Ob sich durch das verteilte Bereitstellen der Partien die durchschnittlichen Ping-Zeiten verschlechtern und derjenige, der das Spiel zugelost bekommt, im Vorteil ist, muss sich noch zeigen. Nervig: Falls der Spieler, der die Partie hostet, das Spiel verlässt, müssen alle anderen warten, bis das Match „umverteilt" ist.

Keine Unterstützung für Clans

➥ *AvalonAsh: „Glaubt's oder nicht, Clanzocker und ESL-Veteranen sind eine kleine Minderheit. Die meisten wollen vor allem einen erstklassigen Singleplayer-Part und danach vielleicht noch ein bisschen Multiplayer zocken."*

➥ **PC Games:** Richtig. Aber wir sind dennoch der Meinung, dass auch die Clanspieler nicht zu kurz kommen sollten, vor allem weil sie bewiesen haben, dass der Vorgänger durchaus clantauglich war.

MEINE MEINUNG | *Jürgen Krauß*

„Der Mehrspielerteil ist eine Bombe – und eine bittere Pille."

Spielerisch ist der Mehrspielerpart erwartungsgemäß einwandfrei. Das neue Erfahrungssystem platzt schier vor Inhalten und auch die Karten sind allesamt schick. Aber mir mag nicht schmecken, dass Infinity Ward so vieles aus dem Vorgänger nicht übernommen hat. Vor allem der Verzicht auf Dedicated Server verwehrt dem Spiel höchstwahrscheinlich die Integration in die vielen E-Sport-Ligen. Ich kann nur hoffen, dass die Entwickler zur Besinnung kommen und eine Lösung nachliefern. Ach ja: Der Spezialeinheit-Modus rockt!

MEINE MEINUNG | *Toni Opl*

„Ich bin schwer süchtig, mache mir aber Sorgen ums Balancing."

Bonus-EP, Herausforderungen, Beförderungen und der ständige Ausbau meiner virtuellen Waffenkammer motivieren ungemein. Im Vergleich zu **CoD 4** (Teil 5 habe ich verschmäht) gibt es reichlich Neuerungen und Verbesserungen. Ich frage mich derzeit allerdings, ob manche Waffen-Gadgets wie der Herzschlagsensor oder die vielen Abschussserien-Belohnungen nicht etwas „overpowered" sind. Das wird sich allerdings erst in vielen weiteren Spielstunden zeigen. Beim Spezialeinheit-Modus muss ich Kollege Krauß Recht geben: Der rockt wirklich.

BENCHMARK GRAFIKKARTEN

Call of Duty: Modern Warfare 2, PCG-Benchmark „Der Gulag“, maximale Details

BESSER ▶ | Fps — ▶ B.SP. ▶ FLÜSSIG SPIELBAR

Grafikkarte	1.280 x 1.024, 4x MSAA, 16:1 AF	1.680 x 1.050, 4x MSAA, 16:1 AF
Radeon HD 5870/1 GByte	117 (+125 %)	102 (+143 %)
Geforce GTX 285/1 GByte	112 (+115 %)	97 (+131 %)
Radeon HD 5850/1 GByte	109 (+110 %)	96 (+129 %)
Geforce GTX 275/896 MByte	109 (+110 %)	95 (+126 %)
Geforce GTX 260-216/896 MByte	91 (+75 %)	78 (+86 %)
Radeon HD 4890/1 GByte	84 (+62 %)	71 (+69 %)
Radeon HD 5770 /1 GByte	77 (+48 %)	65 (+55 %)
Radeon HD 4870/512 MByte	74 (+42 %)	63 (+50 %)
Radeon HD 4850/512 MByte	64 (+23 %)	54 (+29 %)
Geforce 8800 GT/512 MByte	63 (+21 %)	51 (+21 %)
Geforce 9600 GT/512 MByte	52 (Basis)	42 (Basis)
Radeon HD 3870/512 MByte	36 (-31 %)	30 (-29 %)

Minimum-Fps | 1.280 x 1.024, 4x MSAA, 16:1 AF | 1.680 x 1.050, 4x MSAA, 16:1 AF

System: Core i7-920 @ 3,5 GHz, X58, 3 x 2.048 Gigabyte DDR2-1400, Vista x64, Geforce 195.39 (Q), Catalyst 9.10 (AI default) **Bemerkungen: Modern Warfare 2** ist bereits mit einer 8800 GT in hohen Einstellungen spielbar. Die Radeon HD 5850 liegt nur knapp hinter der Geforce GTX 285. Wenn Sie auf Kantenglättung verzichten, reicht auch die HD 3870 für alle Details in 1.280 x 1.024.

Der neue CoD-Teil im Technik-Test

Von: Frank Stöwer

Wer bei Modern Warfare 2 in den virtuellen Krieg zieht, benötigt keinen High-End-PC.

Seit dem zweiten Teil der Reihe basiert **Call of Duty** auf einer von Infinity Ward selbst entwickelten Engine, deren aktuelle Bezeichnung „IW 4.0“ lautet. Die aufgebohrte Version besticht einerseits durch das effiziente Textur-Streaming, welches auch auf der Konsole für sehenswerte Pixeltapeten sorgt. Andererseits haben die Entwickler die Darstellung der Partikel und die Physik verbessert, so sind nun deutlich mehr Gegenstände zerstörbar. Trotz der schon betagten Engine und der Cross-Plattform-Entwicklung fällt die Optik von **Call of Duty: Modern Warfare 2** erneut sehr gut aus. Erfreulicherweise schont der Titel dabei auch die Hardware der Shooter-Fans.

Obwohl der Prozessor in Modern Warfare 2 deutlich weniger gefordert wird als die Grafikkarte, sollte für ein ruckelfreies Shooter-Spektakel ein Mehrkernmodell in Ihrem PC stecken. Bereits ein günstiger Zweikerner wie ein Core 2 Duo E8400 (120 Euro) oder ein Phenom II X2 550 (80 Euro) leistet hier optimale Dienste, zumal der Leistungsgewinn durch zwei weitere Kerne mit 5 Prozent (siehe unten) eher gering ausfällt.

Dass auch die Anforderungen an Ihren 3D-Beschleuniger moderat sind, bestätigt unsere Leistungsmessung mit 12 aktuellen Grafikkarten links. Schon eine Einsteigerkarte wie eine Geforce 8800/9600 GT oder Radeon HD 4850 besitzt ausreichend Rechenleistung für eine 16:10-Auflösung von 1.680 x 1.050 inklusive 4x MSAA und 16:1 AF. Wichtig ist vor allem, dass die Grafikkarte mit 512 MB VRAM bestückt ist, damit Sie nicht auf die hohen oder extrahohen Texturdetails verzichten müssen, die viel Grafikspeicher belegen. In puncto Hauptspeicher sind Sie mit 2 Gigabyte (XP) respektive 4 Gigabyte (Vista/Windows 7) bestens gerüstet.

Wenn Modern Warfare 2 mit weniger als 40 Bildern pro Sekunde läuft, müssen Sie auf grafische Details verzichten. Für eine deutliche Verbesserung der Framerate sorgt allerdings nur das Abschalten der Schatten oder der Glanzlichttexturen (Specular-Maps). ❑

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2 – TUNING-TIPPS

Schalter und Einstellung	Max TP**	Gewinn in Frames
Auflösung: 1.280 x 1.024 statt 1.680 x 1.050	17 Prozent	8 (46 auf 54 Fps)
Anti-Aliasing: Aus statt 4x	21 Prozent	8 (38 auf 46 Fps)
Schatten: Nein	28 Prozent	13 (46 auf 59 Fps)
Specular Map: Nein	13 Prozent	6 (46 auf 52 Fps)
Tiefenunschärfe: Nein	4 Prozent	2 (46 auf 48 Fps)
Weiche Rauchkanten: Nein	7 Prozent	3 (46 auf 49 Fps)
Einschusslöcher: Nein	2 Prozent	1 (46 auf 47 Fps)
Texturauflösung: Gering statt Extra	2 Prozent	1 (46 auf 47 Fps)
Normal-Map-Auflösung: Gering statt Extra	2 Prozent	1 (46 auf 47 Fps)
Specular-Map-Auflösung: Gering statt Extra	2 Prozent	1 (46 auf 47 Fps)

* Gemessen mit Athlon X2 5000+, Geforce 9600 GT, 4 GiByte RAM, Vista 64 SP1

** Maximales Tuning-Potenzial

KERNSKALIERUNG CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Call of Duty: Modern Warfare 2 (Version 1.00), Benchmark „Der Gulag“, 1.680 x 1.024, maximale Detailstufe inklusive 4x FSAA/16:1 AF

■ 1 Kern ■ 2 Kerne ■ 3 Kerne ■ 4 Kerne **System:** Phenom II X4 940 BE (4x 3 Gigahertz), Geforce GTX 285/1G, 2x 2 GiByte DDR2-800; Vista x64 SP2, GF 195.39 Beta

TIPP 1: AUF SCHATTEN VERZICHTEN

Schatten: Ja

Schatten: Nein

Wie bei vielen Titeln erzielen Sie auch bei **Call of Duty: Modern Warfare 2** das höchste Leistungsplus, wenn Sie die Schatten der Figuren (1) und der Objekte (2) im Grafikmenü ausschalten (3, 4). Die Framerate steigt dadurch um bis zu 25 Prozent, allerdings leidet auch die Atmosphäre gerade bei Nachteinsätzen.

TIPP 2: SPECULAR-MAPS ABSCHALTEN

Specular-Maps: Ja

Specular-Maps: Nein

Specular-Maps sind eine zusätzliche Texturschicht, die Lichtspiegelungen auf Objekten wie Metallteilen (1) oder Gegenständen aus Glas (2, 3) darstellt. Wenn Sie Ihrer Grafikkarte den Rendervorgang sparen, steigt zwar die Gesamtleistung um bis zu 13 Prozent, dafür sehen die Materialien weniger realistisch aus (4, 5, 6).

TIPP 3: TEXTURAUFLÖSUNG VERRINGERN

Texturauflösung: Extra

Texturauflösung: Hoch

Textrurauflösung: Gering

Eine Verringerung der Texturauflösung auf die Stufe „Gering" bringt so gut wie keinen Leistungsgewinn und ist wegen der schlichten Optik nur empfehlenswert, wenn Ihre Grafikkarte 128 MB Speicher besitzt. Für die höchste Pixeltapeten-Auflösung benötigen Sie dagegen eine Karte mit mindestens 512 MB VRAM.

TIPP 4: KEINE WEICHEN RAUCHKANTEN

Weiche Rauchkanten: Ja

Weiche Rauchkanten: Nein

Die IW-4.0-Engine stellt Rauch und Feuer nicht mit Partikel-Effekten, sondern per Textur dar. Stößt eine Rauch- oder Feuertextur auf eine Bodentextur, so werden hässliche Kanten sichtbar (2). Das Filtern dieser Texturen (weiche Rauchkanten, 1) kostet gerade einmal 7 Prozent Leistung, wertet die Optik aber deutlich auf.

1. **KRÄFTEMESSEN** | Lichtschwertduelle mit anderen Jedi sehen klasse aus, sind aber teilweise unfair. Spaß machen sie allemal.

2. **DUNKLER LORD** | Darth Vader spielt eine wichtige Rolle in der Geschichte des Spiels. Am Anfang dürfen Sie ihn sogar selber steuern.

3. **BLITZLICHT** | Machtfähigkeiten wie dieser Blitz sehen imposant aus und helfen dabei, größere Gegner außer Gefecht zu setzen.

Star Wars: The Force Unleashed

Von: Robert Horn

Lange hat's gedauert, doch endlich ist die Macht wieder stark auf dem PC.

AUF DVD
• Video zum Spiel

Besitzer von Konsolen hatten ein gutes Jahr lang die Nase vorn: Schon seit September 2008 gibt es **The Force Unleashed** für Xbox 360 und Co. Nun endlich hat sich Entwickler Lucas Arts dazu entschlossen, die Geschichte um Jedi-Schüler Starkiller auch auf dem PC zu veröffentlichen. Unter dem Untertitel **Ultimate Sith Edition** bekommen Sie aber nicht nur das Hauptspiel, sondern zusätzlich drei brandneue und spannende Missionen.

Zu Beginn werden Sie staunen: Denn die ersten Spielminuten verbringen Sie als Lord Darth Vader persönlich, der auf dem Heimatplaneten der Wookiees einen flüchtigen Jedi stellt. Auch wenn die Sequenz recht kurz ist: Einen cooleren Einstieg gibt es kaum! Kurz danach schlüpfen Sie in die Rolle von Starkiller, der von Vader zu seinem Schüler ernannt wurde. Mit ihm erleben Sie eine Geschichte, die in spannenden Zwischensequenzen erzählt wird und mit einigen netten Storywendungen aufwartet. Einigen beinharten **Star Wars**-Fans dürfte das Erzählte vielleicht weniger gefallen, wir fühlten uns jedoch blendend unterhalten.

Neben der unterhaltsamen Geschichte erweisen sich vor allem Starkillers Machtkräfte als Spaßgarant. Denn die Art, wie der Held mit seinen übernatürlichen Fähigkeiten unter den Gegnern wütet, haben Sie auf dem PC so noch nie gesehen. So schleudern Sie Ihre Opfer mit Machtstößen wie Spielzeugpuppen durch die Gegend, nutzen den aus den Filmen bekannten Elektroangriff oder werfen mit allem um sich, was nicht niet- und nagelfest ist. Dank einer tollen Physikengine wirkt das Geschehen glaubhaft, nur manchmal purzeln Dinge übertrieben weit durch die Luft. Ebenfalls beeindruckend: Wenn Sie Wachen mit Ihrem Machtgriff packen, versuchen sich die Verzweifelten mit aller Macht irgendwo festzukrallen – gerne auch am nebendran stehenden

BLECHKAMERAD | Der Holodroide Proxy ist immer an Starkillers Seite – obwohl er den Auftrag hat, ihn zu töten.

DROLLIG | Gegner versuchen sich irgendwo festzuhalten, wenn Sie sie mit der Macht packen.

ULTIMATE SITH EDITION: DREI NEUE SCHAUPLÄTZE

Nach über einem Jahr Wartezeit dürfen sich PC-Spieler über drei neue Abschnitte freuen. Das Besondere: Die Levels verändern mal eben die Geschichte der Filme.

HOTH
Den Eisplaneten Hoth kennen Sie sicher aus dem zweiten Kinofilm **Das Imperium schlägt zurück**. In der **Ultimate Sith Edition** ist dieser Planet Schauplatz eines etwa halbstündigen Extrakapitels, in dem Sie die Geschichte ein wenig umschreiben. Denn hier sorgen Sie als Starkiller mal eben dafür, dass die Rebellen eine ordentliche Abreibung bekommen. Sogar der junge Luke Skywalker läuft Ihnen über den Weg und stellt sich Ihnen zum Schlagabtausch. Dank der vielen Verweise auf den Film hat uns Hoth von allen drei Zusatzlevels am besten gefallen.

JEDI-TEMPEL
Der zweite Zusatzlevel, der mit der **Ultimate Sith Edition** ausgeliefert wird, führt Sie auf den imperialen Planeten Coruscant, mitten in den altehrwürdigen Tempel der Jedi. Starkiller ist hier auf der Suche nach den Spuren seines Vaters, der ebenfalls ein Jedi war. Wie auch die beiden anderen Abschnitte ist der Planet mit seinen schwindelerregend hohen Gebäuden und Hunderten von Luftfahrzeugen imposant in Szene gesetzt. Zudem erwartet Sie eine Hundertschaft von imperialen Strumtruppen, die Sie nach Herzenslust über Abgründe schubsen dürfen.

TATOOINE
Und wieder nehmen sich die Entwickler Bekanntes vor: Dieses Mal verändern sie einfach die Geschichte des allerersten **Star Wars**-Films, **Eine neue Hoffnung**. Denn der Imperator hat seinen Meisterassassinen Starkiller auf die Fährte der zwei Droiden gesetzt, die die Pläne des Todessterns bei sich tragen. Auf dem Wüstenplaneten Tatooine nehmen Sie die Verfolgung auf und kämpfen sich bis in den Palast von Jabba dem Hutten. Was dort auf Sie wartet, sollte klar sein: ein waschechter Rancor! Für einen Sith-Meister ist das aber kein Problem.

Kollegen. Wie in Action-Spielen üblich, steigen Sie immer wieder im Level auf und dürfen so Punkte auf Ihre Fähigkeiten verteilen. So erlernen Sie neue Schlagkombos oder bauen Ihre Lieblingsmachtkraft zur Perfektion aus. Dadurch fühlen Sie sich nach ein paar Spielstunden übermächtig und kämpfen sich spielend durch die Horden an Standardfeinden. Für Herausforderungen sorgen einige knackige Gegner wie etwa verfeindete Jedi-Meister, imperiale Kampfläufer oder Monster wie der legendäre Rancor. Die dürfen Sie nach hartem Kampf in imposanten Quicktime-Events zur Strecke bringen. Das bedeutet, dass Sie im richtigen Moment eine vorgegebene Taste drücken, sodass Starkiller atemberaubende Manöver vollführt.

Der größte Kritikpunkt des Spiels existierte bereits in der Konsolenversion: Kamera und Steuerung bereiten Schwierigkeiten und sorgen immer wieder für gefrustetes Kopfschütteln. Zwar ist die Umsetzung vom Konsolen-Gamepad auf die Tastatur besser gelungen als bei so mancher anderen Portierung, doch perfekt ist das noch lange nicht: Oft müssen Sie sich die Finger verknoten, damit Schlagkombos gelingen, dann wieder hüpfen Sie ein ums andere Mal ins Leere, weil die Reaktion auf Ihre Eingabe zu lange auf sich warten lässt. Ein angeschlossenes Gamepad sorgt hier für Entspannung.

Wer mit diesem Manko leben kann, hat mit **Star Wars: The Force Unleashed** sicher viel Spaß. Denn Story und Präsentation sind überzeugend und das actionorientierte Gameplay unterhält für ein paar Stunden köstlich. Schlaue Machträtsel und intelligente Gegner suchen Sie dagegen vergebens. Wenn Sie aber wie in diesem Spiel mit bloßen Händen einen gigantischen Sternenzerstörer vom Himmel holen oder sich mit Luke Skywalker anlegen dürfen, sind solche Kleinigkeiten schnell vergessen. ❑

MEINE MEINUNG |
Robert Horn

„Endlich macht's die Macht richtig!"

The Force Unleashed bietet solide Action-Kost. Das klingt in Erinnerung an ein **Jedi Academy** nach nicht allzu viel, reicht aber dennoch für einige spaßige Abende mit Starkiller. Mir haben es die imposanten Machtfähigkeiten des Vader-Schülers angetan. Es tut gut, auch auf dem PC mal wieder ordentlich das Lichtschwert zu schwingen.

KRÄFTIG | Starkillers Fähigkeiten beeindrucken, etwa diese Machteruption, die den Bildschirm leer fegt.

EXTRA | In einer der drei Zusatzepisoden erkunden Sie den Jedi-Tempel auf Coruscant.

1 DIE DUNKLE SEITE | Das Abenteuer beginnt mit einem Paukenschlag: Als Darth Vader dürfen wir unter den Wookiees aufräumen! Spielerisch ist das zwar kaum herausfordernd, doch den Dunklen Lord höchstselbst wollten wir schon immer mal spielen.

2 LICHTSCHWERTDUELL | Starkillers Ausbildung gipfelt im Kampf gegen diverse rebellische Jedi-Meister. Auf höherem Schwierigkeitsgrad sind die spektakulären Gefechte dabei recht knackig und dank der störrischen Steuerung nicht immer spaßig.

3 GRÜNE HÖLLE | Starkiller gegen Maris Brood: Der Kampf auf einem Planeten voller abgedrehter Vegetation (inklusive eines von Tatooine bekannten Sarlacc-Monsters) bietet willkommene Abwechslung zum bisherigen technoiden Weltraum-Look.

PC-KINO | Immer wieder unterbrechen stimmungsvolle Zwischensequenzen das actionreiche Geschehen. Die Charaktere werden dabei filmreif in Szene gesetzt. Aber: Die Story ist Geschmackssache.

4 MÄCHTIG | Starkiller dreht auf: In einem der spannendsten Spielabschnitte holen wir nur mit der Macht einen kompletten Sternenzerstörer vom Himmel!

Motivationskurve

Testversion: Review-Version — Spielzeit (Std.:Min.): 8:00

Skala: Herausragend 10, Sehr gut 9, Gut 8, Noch gut 7, Befriedigend 6, Ausreichend 5, Mangelhaft 4, Mangelhaft 3, Ungenügend 2, Ungenügend 1, Ungenügend 0; Stunden 0–8

ANFÄNGER | Wirklich mächtig ist Starkiller zu Beginn nicht. Trotzdem machen die Kämpfe Laune.

ROUTINE | Viele Abschnitte sehen zwar toll aus, bieten aber spielerisch keine Herausforderung.

81 PC-Games-Durchschnittswert

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

5 PRÜGELEI | Unsere Jedi-Kräfte wachsen, wir mähen uns durch Gegnerhorden. Allerdings hetzt uns der Computer immer wieder größere Brocken vor das Lichtschwert, die wir mit imposanten Quicktime-Sequenzen zerlegen. Dennoch: Die Kämpfe verkommen fast zur Routine.

6 VORHANG | Das Finale führt uns auf den im Bau befindlichen Todesstern. Was das Gameplay betrifft, erwarten uns dort zwar keine Höhepunkte, doch die Story strebt ihrem Höhepunkt entgegen. Mehr verraten wir selbstverständlich nicht. Wir beenden das Spiel mit Befriedigung. Gut war's!

STAR WARS: THE FORCE UNLEASHED

Ca. € 40,-
19. November 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Actionspiel
Entwickler: Lucas Arts
Publisher: Activision
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Publisher Activision hat uns trotz Anfrage keine Informationen zu diesem Thema gegeben.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Stimmungvolle Optik, gelungene Physikeffekte: Die Grafik ist zwar nicht bahnbrechend, aber recht schön anzuschauen.
Sound: Star Wars-Hymnen dröhnen aus den Lautsprechern, gepaart mit wuchtigen Kampfgeräuschen. Was will man mehr?
Steuerung: Etwas umständliche Tastatursteuerung, die hin und wieder Kopfschmerzen bereitet. Insgesamt aber akzeptabel.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum (Herstellerangaben): 2,4 GHz Intel Core 2 Duo/AMD Athlon X2, 2 GB RAM, Radeon HD 2900/Geforce 8800
Empfehlenswert (Herstellerangaben): 2,8 GHz Intel Core 2 Duo/AMD Athlon X2 Dual-Core 5200+, 2 GB RAM, Radeon HD 4870/Geforce 9800 GT

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
In **The Force Unleashed** wird massig gekämpft, ganz klar. Doch das Geschehen läuft gänzlich unblutig ab, abgetrennte Körperteile oder Ähnliches gibt es nicht. Dennoch geht der Charakter nicht zimperlich mit seinen Gegnern um, schmeißt sie in Abgründe oder durchbohrt sie mit dem Lichtschwert.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Beim Test stießen wir auf wenige Probleme. Hier und da gab es unschöne Texturfehler oder der Sound passte nicht zum Gezeigten. Wir verzeichneten zwei Abstürze, jeweils an der gleichen Stelle. Beim dritten Anlauf lief dann alles rund.

PRO UND CONTRA

+ Spannende Neuinterpretation der bekannten **Star Wars**-Saga
+ Wuchtige Machteffekte, die es so auf dem PC noch nicht gab
+ Cool inszenierte Bosskämpfe
+ Darth Vader spielen!
+ Luke Skywalker bekämpfen!
+ Drei neue, stimmungsvolle Zusatzlevels im **Star Wars**-Universum, …
− … die leider viel zu kurz sind
− Störrische Kamera
− Nervige Tastatursteuerung, die Hüpfpassagen zur Qual macht
− Einige unfair schwere Passagen
− Gegnermassen ohne Sinn und Verstand: KI? Wo?

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **81**

Von: Felix Schütz

Gescheitert: Autumn Moons nobler Versuch, Monkey Island das Wasser zu reichen.

DICKERCHEN | Der gutmütige Blue Belly, hier in Geistergestalt, ist einer der drei liebenswerten Helden.

GEIST | Jane trickst zwei Dämonen aus, indem sie ihren Körper kurzzeitig verlässt – bei solchen Rätseln muss man ein wenig um die Ecke denken.

Ghost Pirates of Vooju Island

Geister, Voodoo, Zombiepiraten – was so verführerisch nach **Monkey Island** klingt, ist in Wahrheit **Ghost Pirates**, das neue Spiel der Entwickler von **A Vampyre Story**. Mit dem Vampir-Adventure teilt es vor allem eine traurige Gemeinsamkeit: Es bleibt hinter den Erwartungen zurück.

Drei Charaktere geraten in **Ghost Pirates** in einen hübschen Schlamassel: Die Piratenbraut Jane, der Hexenmeister Papa Doc und der gutmütige Schiffskoch Blue Belly geben zu Spielbeginn den Löffel ab. Der Grund: Sie werden von einer bösen Priesterin verzaubert, wodurch ihre Seelen von ihren Körpern getrennt werden. Das untote Trio möchte die Wandlung natürlich umkehren und die böse Lady stoppen. Von dieser netten Grundidee mal abgesehen, lehnt sich **Ghost Pirates** merklich an das große Vorbild **Monkey Island** an, erreicht jedoch nie seine Qualität.

Der originelle Ansatz des Spiels: Die drei Protagonisten sind Geister, sie können Situationen also anders meistern als typische Adventure-Helden. Unsichtbar schleichen sie an Wachen vorbei, durch Türen marschieren sie einfach hindurch und Gegenstände wandern meist nicht physisch, sondern als „Ideen-Icon“ ins Inventar – so wie in **A Vampyre Story**. Schöne Konzepte also, die jedoch nicht konsequent umgesetzt wurden. So überlebt das Geister-Trio zwar beispielsweise locker einen Steinschlag, doch sobald Jane ein paar heiße Kohlen aufheben soll, verweigert sie den Dienst. Wieso? Die Helden liefern in solchen Fällen kaum nützliche Antworten, stattdessen geben sie oft unsinnige Kommentare ab, die nichts mit der Spielsituation zu tun haben und beim Lösen der Rätsel nicht weiterhelfen. Hinzu kommt, dass die Kommentare kaum witzig sind – das Spiel will lustig sein, ist es aber nur selten.

Selbst die Mängel im Rätseldesign ließen sich noch verkraften, wäre da nicht die Sprachausgabe: Die Figuren sind zwar meist passend besetzt und die Sprecher geben sich hörbar Mühe, doch das verblasst angesichts der Tatsache, dass sich kein (!) gesprochener Satz abbrechen lässt! Da die Helden oft ausufernde Kommentare abgeben und viele Rätsel sich ohne stures Rumprobieren gar nicht erst lösen lassen, muss der Spieler viel zu oft das immergleiche Gerede erdulden – aus unserer Sicht ist dies der größte Spaßkiller im ganzen Spiel. Dass die Story ziemlich originell ausfällt und die Grafik einige hübsch gezeichnete Hintergründe bietet, gerät angesichts der übrigen Kritikpunkte fast zur Nebensache. ❑

MEINE MEINUNG |

Felix Schütz

„Guybrush kann aufatmen – hier droht keine Gefahr.“

Ich klicke auf eine Holzkiste, Jane soll sie benutzen. Die Piratin antwortet: „Meine Stiefel müssten erst noch eingetragen werden.“ Verstehen Sie diese Antwort? Ich jedenfalls nicht. So ging’s mir oft bei **Ghost Pirates**. Ich wunderte und ärgerte mich über solch sinnlose Kommentare. Letzteres vor allem, weil man das ausufernd lange Gerede zu keinem Zeitpunkt abbrechen kann, es sich bei dem ungewöhnlichen, teils inkonsequenten Rätseldesign aber auch nicht vermeiden lässt! Die witzige Grundidee, liebenswerte Helden, hübsch gezeichnete Settings und der stimmige Soundtrack retten die Wertung noch knapp in den 70er-Bereich.

GHOST PIRATES OF VOOJU ISLAND

Ca. € 37,-
6. November 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Adventure
Entwickler: Autumn Moon
Publisher: Dtp
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Protect DVD, keine Online-Aktivierung. Die Disc wird beim Spielstart überprüft.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Schön gezeichnete, farbenfrohe 2D-Hintergründe. Manche der 3D-Charaktere sind detailarm und recht hölzern animiert. Die Cutscenes wirken technisch völlig veraltet.
Sound: Ein atmosphärischer, guter Soundtrack. Die Sprechrollen sind meist gut besetzt, allerdings nerven die Kommentare der Helden schnell, da sie sich nicht abbrechen lassen.
Steuerung: Solide: ein übersichtliches Inventar, Schnellreise per Doppelklick und eine Hotspot-Anzeige per TAB-Taste (nicht wie im Handbuch beschrieben per Leertaste). Furchtbar störend: Die Sprachausgabe lässt sich nicht abbrechen!

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: P4 mit 1,8 GHz/Athlon XP 2000+, Geforce 7600 GT/Radeon X1600 Pro, 1 GB RAM (2 GB für Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6600/ Athlon 64 X2 5000+, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870 2 GB (4 GB für Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Die humorvolle Geschichte von **Ghost Pirates** handelt von Untoten und Geistern, kommt allerdings ohne drastische Tötungsszenen aus. Der Spieler löst die Rätsel grundsätzlich ohne Gewaltanwendung.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 7:30

Spielspaß ▸ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▸ 0 1 2 3 4 5 6 7 8

Wir testeten die fertige Verkaufsversion. Uns fielen keine Bugs auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Drei sympathische Hauptfiguren
- ➕ Liebevoll gezeichnete Hintergründe
- ➕ Atmosphärischer Soundtrack
- ➕ Nett umgesetztes Piraten-Setting
- ➖ Irre nervig: Sprachausgabe lässt sich generell nicht abbrechen!
- ➖ Logikschwächen im Rätseldesign
- ➖ Schwach inszenierte Cutscenes
- ➖ Arg bemühter Humor und viele sinnlose Kommentare der Helden

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **71**

Von: Sebastian Weber

Es knallt und rumst – Alarm für Cobra 11 bietet Action satt, aber nicht mehr.

▲ **LUSTIG** | Um flüchtende Schurken zu stoppen, müssen Sie deren Karren rammen und sich dann vor ihnen postieren. Wenn Ihr Wagen Schaden nimmt, gibt es Punktabzug.

◀ **BEFRAGUNG MAL ANDERS** | In den Story-Missionen treiben unter anderem Verhöre das Geschehen voran. Die finden direkt auf der Autobahn statt – knifflig.

Alarm für Cobra 11: Highway Nights

Seit 1996 sorgt die Action-Serie **Alarm für Cobra 11** wöchentlich für Nervenkitzel in deutschen Wohnzimmern, immer mit dem Fokus auf alles, was knallt und kracht, nicht aber auf tiefgründige Charaktere oder innovative Story. **Alarm für Cobra 11: Highway Nights**, die neueste Spieleumsetzung, schlägt in genau dieselbe Kerbe.

Das Negative vorweg: Highway Nights erzählt seine Geschichte in lahmen Zwischensequenzen, in denen Sie das gerenderte Polizeipräsidium gezeigt bekommen und die bekannten Stimmen der Hauptcharaktere Semir und Ben sich im Hintergrund über die aktuellen Geschehnisse unterhalten. Die Missionen, die die Story unterstützen, ähneln sich schnell. Denn Sie machen nichts anderes, als von A nach B zu fahren, andere Karren zu verfolgen oder zu beschießen und hin und wieder mal ein Rennen zu fahren. Die Witze, die die Darsteller während der Ausfahrten reißen, krepieren so schnell im Endrohr Ihrer PS-Schleuder, wie Sie die Kontrolle über die schnellen, schwammig zu steuernden Flitzer verlieren. Zu guter Letzt macht Ihnen die KI des Navigationssystems, das Ihnen den Weg zu Ihren Einsatzorten weisen soll, gerne einen unerwarteten Strich durch die Rechnung. Grund: Das Ding scheint einfach nicht einschätzen zu können, wie lang der Bremsweg ausfällt, wenn Sie mit etwa 200 km/h durch die Gegend rasen, und gibt Ihnen Richtungsänderungen gerne mal geschätzte fünf Meter im Voraus bekannt. Vor allem nervig in zeitlich kritischen Missionen, denn während der Aufgaben gibt es keine Checkpoints, sodass Sie bei Versagen komplett von vorne beginnen müssen.

Genug gemeckert. Auch wenn die genannten Punkte die Wertung nach unten ziehen, **Highway Nights** glänzt auch in einigen Aspekten. Grafisch etwa zeigt Synetic, dass es im Next-Gen-Zeitalter angekommen ist, und legt im Vergleich zum Vorgänger sogar noch eine kleine Schippe drauf. Auch der Umfang stimmt. Die Spielwelt ist mit 32 Quadratkilometern erfreulich groß, 50 Missionen und ein enormer Fuhrpark, den Sie nach und nach freischalten, runden das Paket ab. Wenn Sie den Arcade-Racer also nicht gerade stundenlang am Stück spielen, sondern eher zum Feierabend kurz anwerfen, um hemmungslos durch die virtuelle Gegend zu heizen, funktioniert **Alarm für Cobra 11: Highway Nights** wunderbar. Für mehr ist die stumpfe Actionkost allerdings nicht geeignet. ❑

MEINE MEINUNG |

Sebastian Weber

„Wie die TV-Serie: nett für zwischendurch."

Wer die TV-Action mag, findet hier alles, was das Fan-Herz höher schlagen lässt. Beschäftigt man sich mehrere Stunden mit dem Titel, fallen schnell die Mängel in Sachen Story, Missionen und Fahrzeug-Handling auf. Das macht **Highway Nights** nur zum optimalen Spiel für den Feierabend. Wenn Sie das Ding lediglich für ein paar Runden oder Missionen anwerfen, macht die Raserei durchaus Spaß, denn das Gameplay ist voll und ganz auf stumpfe Action ohne großen Tiefgang oder Herausforderungen ausgerichtet. Eben genau wie die TV-Serie. Wer mehr erwartet, sollte lieber zu einem anderen Titel – etwa **Burnout Paradise** – greifen.

ALARM FÜR COBRA 11: HIGHWAY NIGHTS

Ca. € 30,-
26. November 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Actionspiel
Entwickler: Synetic
Publisher: RTL Playtainment
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Es liegen keine Informationen zum Kopierschutz vor. Der Titel benötigt aber keine Online-Aktivierung.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Hübsche Wagen und Explosionen, etwas detailarme Umgebungen
Sound: Nervige Sprüche der Hauptcharaktere und teilweise schlechte Synchronisation der KI-Figuren
Steuerung: Etwas zu direkte Maus- bzw. Gamepad-Steuerung. Im Arcade-Modus ist das Spiel aber gut zu handhaben.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Splitscreen-Modus, in dem Sie an einem Rechner gegeneinander ein Rennen fahren
Zahl der Spieler: 2

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Core 2 Duo E6320/Athlon 64 X2 5000+, Geforce 6600 GT/ Radeon HD 3870, 1 GB RAM (XP)/2 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: Core 2 Duo E8400/ Phenon II X3 720 BE, Geforce GTX 260/Radeon HD 4870/1GB, 2 GB RAM (XP)/4 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Das Spiel verzichtet auf Gewaltdarstellung. Während der Einsätze rammen Sie gegnerische Wagen kaputt oder beschießen diese, jedoch werden die Fahrer der Fahrzeuge dabei nie gezeigt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 08:00

Spielspaß ▸ (0–10) / Stunden ▸ (0, 2, 4, 6, 8)

Das Spiel lief fast fehlerfrei, jedoch erschien der Bildaufbau teilweise trotz hoher Bildwiederholrate stotternd und es kam zu einem Absturz.

PRO UND CONTRA

- ➕ Große Spielwelt und viele freischaltbare Fahrzeuge
- ➕ Grafik auf der Höhe der Zeit
- ➖ Nerviges Navigationssystem
- ➖ Zu wenig Abwechslung innerhalb der Missionen
- ➖ Lahme Präsentation der Geschichte

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **71**

▲ **FRATZE** | Immer wieder treffen Sie auf dicke Zwischengegner, die teils viele Schergen mitbringen. Vor unlösbare Aufgaben stellt Sie **Torchlight** aber nie. Veteranen greifen direkt zum Modus „hart“.

▼ **SAMMELSUCHT** | Gegner lassen Unmengen an Rüstungen, Handschuhen, Gürteln und Ähnlichem fallen. Im Inventar können Sie die Items identifizieren und leicht miteinander vergleichen.

BLITZER | Immer wieder ist Ihr Bildschirm von Effekten nur so überflutet. Zum Glück leidet die Übersicht nicht darunter.

Torchlight

Von: Christian Schlütter

Kleines Spiel, große Wirkung – Torchlight macht nicht nur Diablo-Fans glücklich!

Erstlingswerke junger Studios sind meist recht unbeholfen. Dass **Torchlight** diesbezüglich eine Ausnahme ist, liegt daran, dass bei Runic Games Experten sitzen, die schon an **Diablo**, **Hellgate** und **Mythos** gearbeitet haben. Jetzt schlagen sie mit ihrem Action-Rollenspiel in dieselbe Kerbe – und treffen exakt den Nerv der Fans!

Dabei macht dieses Spiel fast nichts neu. **Torchlight** hält sich eng an die Vorzüge der **Diablo**-Serie. Sie klicken sich durch Dungeons, erledigen jede Menge Monster und sammeln Ausrüstungsgegenstände in Hülle und Fülle ein. Zunächst aber wählen Sie einen von drei Charakteren. Der dicke Destroyer ist der Mann fürs Grobe, die grazile Vanquisher benutzt Pfeil und Bogen und der Alchemist setzt auf Zaubersprüche. Generell dürfen Sie aber mit jedem Helden jede Art von Waffe benutzen. So schnappt sich auch der Alchemist einmal einen dicken Hammer oder der Destroyer greift zur Kanone.

In drei Talentbäumen dürfen Sie Ihren Charakter ausbauen. Das bleibt übersichtlich, gerade mal elf Fähigkeiten stehen in jeder Sparte zur Auswahl. Knapp die Hälfte davon resultiert in aktiven Fähigkeiten wie Kettenblitzen, mit den restlichen passiven Skills verfeinern Sie Ihren Kämpfer, geben ihm zum Beispiel mehr Kenntnis im Fernkampf oder eine bessere Chance auf kritische Treffer. Hinzu kommen noch Spruchrollen, von denen jeder Charakter vier gleichzeitig benutzen darf. Nebenbei steigern Sie natürlich noch die Hauptwerte Ihres Alter Ego in den Kategorien Stärke, Geschicklichkeit, Magie und Verteidigung. Neue Punkte zu verteilen gibt es nicht nur beim Erfahrungspunkte-Anstieg, sondern auch wenn Sie Ruhm anhäufen, zum Beispiel, indem Sie dicke Bossgegner besiegen.

Ihr Held kommt im namensgebenden Städtchen Torchlight an und ist auf der Suche nach dem wertvollen Erz Ember, das unter dem Dorf abgebaut wird. Schon bald aber stellen Sie fest, dass das Gestein von etwas Bösem vereinnahmt wurde und so nach und nach die Lebewesen in und um Torchlight korrumpiert. So steigen Sie in die Minen hinab, um die Ursache zu finden und zu besei-

MEINE MEINUNG | *Christian Schlütter*

„Zugänglich, actionreich, süchtig machend – das Nebenbei-Rollenspiel des Jahres!"

Torchlight ist genau das geworden, was das Studio brauchte: der Beweis, dass Travis Baldree, Max Schaefer und Konsorten nichts von ihrem Können verloren haben, und die Essenz dessen, was **Diablo** als Basis für ein süchtig machendes Spielerlebnis diente. Dieses Spiel liefert für knapp 15 Euro (über Steam) so viel Spielspaß, Gegenstände, Monster und Zauber wie kaum ein anderes Action-RPG. Was Blizzard dann mit **Diablo 3** noch besser machen will, fragen Sie? Eine epische Aufmachung, eine mitreißende Geschichte und kluge Quests sind das, was **Torchlight** derzeit noch abgeht. Wer darauf pfeifen kann, bekommt hier das Action-Rollenspiel 2009! Ich bin gespannt, ob Runic Games aus den Erfahrungen mit dem Erstlingswerk so viel mitnimmt, dass das kommende Online-Rollenspiel ein echter Bombentitel wird.

Motivationskurve

Testversion: Review-Version — Spielzeit (Std.:Min.): 25:00

STUNDEN 0 – 5 – 10 – 15 – 20 – 25

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut 7
Befriedigend 6
Ausreichend 5
Mangelhaft 4
Mangelhaft 3
Ungenügend 2
Ungenügend 1
Ungenügend 0

STARTUP | Torchlight macht Ihnen den Einstieg ins Minenabenteuer leicht.

AUFGABEN | Die Quests sind anspruchslos und eintönig. Zum Glück hält das Spielgeschehen auf Trab.

SUCHTGEFAHR | Einzigartige und Set-Gegenstände laden zum Sammeln ein. Toll!

84 PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

PANZER | Der Destroyer hält einiges aus und kann durch Skills auch Flächenschaden austeilen. Der Effekt dabei ist beeindruckend.

ZUSCHLAG | Mit wild umherfliegenden Zahlen zeigt **Torchlight** Schadenswerte an. Wer das nicht mag, kann den Effekt auch ausblenden.

tigen. Die schwache Story gewinnt auch im Spielverlauf nicht an Fahrt und wird nur in kleinen Ingame-Sequenzen erzählt. Trotzdem fesselt **Torchlight**, weil es sich unglaublich eingängig und flott spielt. Die 20 bis 25 Stunden Spielzeit verbringen Sie in den zufallsgenerierten Levels mit spaßigen, effektgeladenen Kämpfen gegen Goblins, Geister und gigantische Spinnen. Ab und an kommt ein etwas härterer Bossgegner vorbei, im Allgemeinen ist **Torchlight** für Genre-Veteranen aber zu leicht. In puncto Quests dürfen Sie keine Offenbarung erwarten. Die wenigen Aufgaben lauten entweder „Töte dies!" oder „Hole jenes!".

Der größte Motivationsfaktor ist die Jagd nach immer besseren Gegenständen. Rüstungen, Ringe, Amulette und Waffen gibt es in verschiedenen Seltenheitsstufen, in gesockelten Varianten, mit Juwelen verziert, mit Feuerschaden, als einzigartiges Item – kurz: in genug Variationen, um jedem **Diablo**-Jünger die Freudentränen in die Augen zu treiben. Die Waffen geben dabei tolles Feedback, Sie merken recht schnell, ob sich der Wechsel lohnt. Und weil Runic so schlau war, fast alle Interface-Innovationen der letzten Jahre einzubinden, lässt sich alles Gefundene flugs mit dem gerade Angelegten vergleichen. Verzauberer, Glücksspielanbieter, Juwelenkombinierer und etliche Händler sorgen zudem für viel Beschäftigung.

Ein witziges und gleichzeitig nützliches Feature ist Ihr treuer Begleiter. Zu Beginn suchen Sie sich einen Hund oder eine luchsähnliche Katze aus, der oder die Ihnen in allen Abenteuern beisteht, Feinde selbstständig angreift, zwei Zaubersprüche lernen kann und an Erfahrung und Stärke gewinnt. Besser noch: Ihr Haustier hat ein eigenes Inventar. Unnütze Gegenstände packen Sie einfach dort hinein. Der pelzige Kumpan wetzt dann zum Dorf zurück, verkauft den Krempel und bringt Ihnen den Erlös. So brauchen Sie nicht ständig zwischen Action und Stadt pendeln.

Bis jetzt ist **Torchlight** eine reine Einzelspieler-Erfahrung. Weder Koop- noch Mehrspielermodus ist integriert. Dafür erstellt die Modder-Gemeinde mit dem starken Editor schon jetzt tolle Erweiterungen. Mit dem Geld und der Erfahrung aus **Torchlight** will Runic zudem bald ein Online-Rollenspiel basteln. ❑

TORCHLIGHT

Ca. € 15,-
27. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Runic Games
Publisher: Runic Games
Sprache: Englisch
Kopierschutz: DRM oder Anbindung an Steam. Bis jetzt ist **Torchlight** nur als Download über Steam oder die Website von Runic Games verfügbar.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Der Comic-Stil ist zwar gewöhnungsbedürftig, passt aber gut zum Setting. Die bunten Effekte und die Lichtstimmung überzeugen.
Sound: Die wenigen englischen Sprecher sind passabel. Die Musik stammt von Matt Uelmen, der schon den Soundtrack von **Diablo** komponierte, und ist wunderbar melodisch.
Steuerung: Bewegung und Angriff über Mausklicks. Fähigkeiten und Tränke per Schnelltasten anwählbar. Auch zwischen Waffenausstattungen und aktiven Skills lässt sich schnell umschalten. Teils recht kleine Icons.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: CPU: 800 MHz, 512 MB RAM, Radeon 7200 oder Geforce 2
Empfehlenswert: CPU: Core 2 Duo E6300/Athlon X2 5000+, RAM: 2 GB (XP)/4 GB (Vista), Grafikkarte: Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine USK-Prüfung
Auch wenn bei Kämpfen schon einmal Blut fließt, wird das durch die Comic-Grafik überspielt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Wir bekamen von Runic Games zwei Tage vor Verkaufsstart eine Version, die mit der Steam-Version identisch ist. Zwei Redakteure schnetzelten sich knapp 25 Stunden lang durch die Minen unter Torchlight. Abstürze oder grobe Bugs kamen uns dabei nicht unter. **Torchlight** lief zudem immer flüssig.

PRO UND CONTRA

- ➕ Flottes, unkompliziertes, effektgeladenes Spielgeschehen
- ➕ Unmengen an Gegenständen
- ➕ Gute Spielerführung mit Interface-Ideen und Erleichterungen
- ➕ Gutes Feedback der Waffen
- ➕ Sehr einsteigerfreundlich
- ➕ Atmosphärische Musik
- ➕ Viel Beschäftigung: Juwelen, Glücksspiel, Sockel-Items etc.
- ➕ Tolle Einbindung des Haustiers
- ➕ Guter, umfangreicher Editor
- ➖ Langweilige, immer gleiche Quests
- ➖ Kein Koop-/Mehrspielermodus
- ➖ Öde Geschichte
- ➖ Klassen spielen sich recht ähnlich
- ➖ Leichte KI-Schwächen

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **84**

Von: Christian Schlütter

Die Defense-of-the-Ancients-Erfinder ärgern Neueinsteiger und beglücken alte Hasen.

LADEN | Mit Goldstücken kaufen Sie Ihrem Helden für das laufende Match magische Items.

SCHLACHT | Gegnerbauten wie diesen Wachturm zu zerstören, ist Ihre Hauptaufgabe im Spiel.

League of Legends

Riot Games, die geistigen Väter der Über-**Warcraft 3**-Mod **Defense of the Ancients (DotA)**, haben mit **League of Legends** das selbst entwickelte Spielprinzip in ein eigenes Spiel gepackt. Auf symmetrisch angeordneten Karten steuern Sie jeweils nur einen Helden. Dessen Armeen strömen automatisch aus Spawn-Punkten auf die Basis des Feindes zu. Sie konzentrieren sich darauf, den Mannen den Weg zu ebnen und feindliche Helden zu beseitigen. Das klingt simpel, wird aber durch eine Menge Spezialisierungsmöglichkeiten extrem vielschichtig. Zunächst einmal stehen vor jeder Partie eine Fülle von Helden zur Auswahl, jeder mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen sowie vier während des Spiels ausbaubaren Spezialangriffen. Bis Sie hier Ihren Liebling gefunden haben, dauert es schon eine Weile, zumal sich einige Helden als besser spielbar herausstellen als andere. Das zehrt am Balancing des Titels.

Gewonnene Matches sind Ihrer Erfahrung zuträglich. Dadurch bekommen Sie Meisterschaftspunkte, die Sie in den Kategorien Angriff, Abwehr und Wissen für verschiedene Boni eintauschen dürfen. Dadurch hat Ihr Held mehr Lebenspunkte oder teilt kräftiger aus. Hinzu kommen zwölf Zauber, die Sie nach und nach lernen und von denen Sie zwei mit in jede Schlacht nehmen dürfen. Obendrauf packt Riot noch Runen, die in verschiedenen Seltenheitsstufen Boni verleihen. Als sei das alles noch nicht genug, dürfen Sie Ihrem Helden während der Kämpfe auch noch allerlei Items kaufen, die ebenfalls Extras gewähren. Diese Vielfalt erschlägt Neulinge, ist aber ein wahres Eldorado für **DotA**-Veteranen.

Ausschließlich Letztere werden sich wohl auch auf **League of Legends** einlassen. Denn die Schlachten sind zäh und gerade zu Beginn knüppelhart. Zu viel Zeit verbringen Sie im „Wiederbeleben"-Bildschirm und da der Titel nur online und im Team spielbar ist, müssen Neulinge oft den rauen Ton der Profi-Zocker über sich ergehen lassen.

Schwierig für Erstkäufer dürfte auch der ungenaue Status des Spiels sein. Während die Server und das Matchmaking ohne Probleme funktionieren, gleichen viele Features bis jetzt noch einer Baustelle. Das Runen-System ist in der derzeitigen „Vor-Saison" noch nicht integriert. Es gibt im Moment nur zwei der über zehn angedachten Karten. Und der spielinterne Shop, in dem Sie Erfahrungspunkte gegen Boni und neue Looks für Ihre Helden eintauschen, startet wohl frühestens Ende November.❑

MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter

„Ein Spiel von Profis für Profis"

League of Legends merkt man an, dass hier Profis für Profis entwickelt haben. Wer unbedarft an das Spiel herangeht, versinkt nicht nur in einem Wust von Möglichkeiten, sondern muss sich auch noch den Spott der Community anhören. Wer aber mit **Defense of the Ancients** Spaß hatte, darf getrost fünf Prozentpunkte auf die Wertung draufschlagen. Warum nicht noch mehr? Weil Riots erster großer Titel derzeit noch zu wenig vom Versprochenen bietet, das Interface teilweise fummelig klein ausgefallen ist und in den effektreichen Schlachten zu schnell die Übersicht verloren geht. In der kostenlosen Version ist **LoL** aber sicher einen Blick wert!

LEAGUE OF LEGENDS

Ca. € 30,-
30. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Riot Games
Publisher: GOA
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: League of Legends ist kostenlos als Download erhältlich. Die kostenpflichtige Version im Laden beinhaltet neben dem Client einen Code, mit dem Sie im spieleigenen Shop zusätzliche Boni und Aussehen für Ihre Helden freischalten können. Da dieser Shop aber erst nach der „Vor-Saison" funktioniert, haben Käufer der Box-Version zum Testzeitpunkt keinen Vorteil gegenüber Nutzern der kostenlosen Version.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Bunte, gewöhnungsbedürftige Comic-Grafik mit vielen Effekten
Sound: Unauffällige Musik, passende eigene Stimmen für jeden Helden
Steuerung: Icons und Schaltflächen sind recht klein. Wer statt Tastaturkürzeln die Maus benutzt, zieht so oft den Kürzeren.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: CPU: 2,0 GHz, 1 GB RAM
Empfohlen: CPU: Core 2 Duo E8400, RAM: 2 GB (XP)/4 GB (Vista), Grafikkarte: Geforce GTX 250 oder ähnliche

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 12 Jahren
Keine allzu blutigen Szenen. Die Comic-Grafik schönt allerdings brutale Scharmützel.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion 0.29.14
Spielzeit (Std.:Min.): 25:00

Wir spielten mit der im Handel erhältlichen Sammleredition von **League of Legends** bis zum Patch 0.29.14. Gute 25 Stunden Spielzeit kamen im Test zusammen. Zuvor hatten wir bereits 40 Stunden in der Beta-Phase zugebracht. Abstürze traten nicht auf, auch über die Performance können wir nicht meckern.

PRO UND CONTRA

- ➕ Große Auswahl an abgedrehten und originellen Helden
- ➕ Komplexes System mit vielen Spezialisierungsmöglichkeiten
- ➕ Leicht zu lernen, aber schwer zu meistern
- ➖ Bis jetzt unfertiger Titel
- ➖ Übersicht fehlt bei vielen Effekten
- ➖ Für Einsteiger zu unübersichtlich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **78**

▲ **HUT AB** | Im Charakter-Editor finden Sie einige neue Klamotten und Accessoires, die thematisch zu den Urlaubsgebieten passen. Ein paar mehr hätten es aber schon sein dürfen!

▼ **FERNOST** | Shang Simla ist eines der drei neuen Reiseziele. Dort finden Sie liebevoll gestaltete Paläste, geheime Tempel und einheimische Verkäufer. Allerdings stören die langen Laufwege ein wenig.

HAO TSU | Unser Sim hat den Lebenstraum, Kampfkünstler zu werden. Also trainieren wir mit ihm die Kunst des Bretterzerdeppers.

Die Sims 3: Reiseabenteuer

Von: Robert Horn

Die erste Erweiterung für Die Sims 3 ist da und schickt Sie gleich in den Urlaub.

Das Gesetz der Serie schlägt gnadenlos zu: Wer die **Sims**-Reihe kennt, weiß, dass unzählige Add-ons ein wichtiger Bestandteil der Lebenssimulation geworden sind. So trifft es auch **Die Sims 3**, wenn auch im positiven Sinne. Denn anstatt ein liebloses Update voller neuer Klamotten und Möbel auf den Markt zu werfen, spendieren die Entwickler Ihren Sims nun ganze drei neue Gebiete. Der Urlaub darf kommen.

Am Hauptspiel ändert sich erst einmal wenig. Noch immer hegen und pflegen Sie Ihre Spielfigur, erfüllen Wünsche und flirten, plaudern oder zanken mit anderen Sims. Einzig ein paar neue Lebenszeitwünsche und Charaktereigenschaften dürfen Sie wählen. Das nötige Kleingeld vorausgesetzt, starten Sie dann mit einem simplen Telefonanruf in eines von drei neuen Reisegebieten. In China, Frankreich oder Ägypten erwarten Sie große Städte (mit teils langen Laufwegen), die es zu erforschen gilt. Im typischen **Sims**-Stil sind die Ortschaften bilderbuchartig in Szene gesetzt.

Kernstück der neuen Schauplätze ist die Jagd nach uralten Artefakten und das Erforschen von versteckten Kellergewölben. Dazu werfen Sie einfach einen Blick auf ein schwarzes Brett direkt vor Ihrer Urlaubsbehausung. Meist sprechen Sie danach mit einem Dorfbewohner, der Sie in ein nahegelegenes Verlies schickt, um etwa einen wertvollen Schatz zu bergen oder das Gewölbe komplett zu erforschen. Damit führen die Entwickler kleine Adventure-Elemente in das Spielgeschehen ein und geben neuen Anreiz, die teils wunderschöne Umgebung zu erkunden.

In den Gewölben gilt es, den richtigen Weg zu finden, Statuen zu verrücken oder versteckte Schalter zu betätigen. Das stellt sich als erstaunlich simpel heraus, große Herausforderungen werden Sie kaum finden. Da Ihr Sim aber menschliche Bedürfnisse hat, kann es schnell passieren, dass Sie nicht weiterkommen, weil der Schützling zu müde ist oder Hunger hat. Hier helfen kleine Happen Essen, die Sie beim Händler kaufen können oder finden. Auch ein Zelt sollten Sie sich zulegen, um gegebenenfalls unterirdisch eine Mütze Schlaf einzuholen. Da Sie gerade zu Beginn meist nicht viel Zeit in den Urlaubsgebieten haben, ist das eine lohnende Investition!

Leider müssen wir an dieser Stelle aber schimpfen: Die Kamera ist nicht für die engen und teils mehrstöckigen Verliese ausgelegt

◀ **AUFTRAG 1** | Wir sollen mit einer berühmten Kämpferin trainieren. Das bringt uns wichtige Visums-Punkte.

▶ **AUFTRAG 2** | Auf der Abenteuer-Tafel suchen wir uns eine neue Aufgabe. Die führt uns in eine verlassene Höhle, auf der Suche nach verlorenen Artefakten.

Motivationskurve

Testversion: Review-Version

Spielzeit (Std.:Min.): 10:00

STUNDEN 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Herausragend 10
Sehr gut 9
Gut 8
Noch gut.............. 7
Befriedigend 6
Ausreichend.......... 5
Mangelhaft............ 4
Mangelhaft............ 3
Ungenügend.......... 2
Ungenügend.......... 1
Ungenügend.......... 0

BEKANNTES | Das Alltagsleben langweilt im Gegensatz zu den neuen Gebieten etwas.

VERLÄNGERUNG | Dank hohem Visums-Level dürfen wir länger im Urlaub bleiben. Klasse!

84
PC-Games-Durchschnittswert
Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

FORSCHER | In den Verliesen finden wir wertvolle Vasen und jede Menge Münzen. So richtig reißt uns das aber nicht vom Hocker.

FRONGRAISCH | Unseren nächsten Urlaub verbringen wir in Frankreich. Eine hübsche Gegend, aber Kampfsport gibt es hier nicht.

und beschert das eine oder andere Mal ungünstige Perspektiven. Auch die Spielzeit vergeht für unseren Geschmack (wie schon im Hauptspiel) etwas zu schnell, sodass Sie sich richtig beeilen müssen, wenn Sie Ihre Aufgaben zeitnah erfüllen wollen. Am Rande nerven die langen Ladezeiten, die Sie in Kauf nehmen müssen, sobald Sie die neuen Gebiete betreten wollen.

Insgesamt bietet **Die Sims 3: Reiseabenteuer** aber gelungene Neuerungen, die das Hauptspiel sinnvoll erweitern. In den drei neuen Gebieten werden Sie Wochen verbringen, denn an jeder Ecke gibt es etwas zu entdecken. Auch die frischen Fertigkeiten, die es zu erlernen gilt (etwa Meister der Kampfkünste in China), motivieren, Ihren Sim zu perfektionieren.

Wer lieber herumbastelt, dem stehen nun auch frische Gebäudeelemente, passend zu den drei Urlaubsorten, zur Verfügung. Ein bisschen mehr neue Kleidung und Accessoires hätte es aber schon sein dürfen. Wir sind aber sicher, dass Electronic Arts solche Dinge in weiteren (sicherlich zahllosen) Add-ons abhandeln wird. Das befiehlt schon das Gesetz der Serie. ❑

MEINE MEINUNG | *Robert Horn*

„Meine kleine, persönliche Schwachstelle: die ungeliebte Sims-Sucht"

Eigentlich spiele ich am liebsten Shooter. Hartes, böses Männerzeug eben. Trotzdem werfe ich in unbeobachteten Momenten immer mal wieder **Die Sims 3** an, um zu gucken, wie es meinem kleinen Schützling so geht. Kaum freue ich mich, dass der erste Reiz verflogen ist und ich mich nun wieder richtigen Spielen (mit Knarren und ganz viel Explosionen!) zuwenden kann, schieben die Leute von EA ein Add-on hinterher! Na toll. Also schicke ich meinen Sim in den Urlaub, erkunde die neuen Gebiete und habe dabei eine ganze Menge Spaß. Denn **Reiseabenteuer** bietet viel Neues, lässt viel Freiraum zum Entdecken und Stöbern und nervt nur gelegentlich mit sperriger Kameraführung oder langen Ladezeiten. Um mein Selbstwertgefühl nicht vollends zu ruinieren, trainiert mein Sim jetzt übrigens Kampfsport in China.

DIE SIMS 3: REISE-ABENTEUER

Ca. € 30,-
19. November 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Lebenssimulation
Entwickler: The Sims Studio
Publisher: Electronic Arts
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Reiseabenteuer benutzt den gleichen Kopierschutz wie das Hauptspiel: EA verzichtet auf DRM, nur ein normaler Disk-Kopierschutz ist vorhanden.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Knuffig-bunte **Sims**-Optik mit liebevoll animierten Figuren und schönen neuen Landschaften
Sound: Die Sims brabbeln urkomisches Simlish, dazu gibt's extra aufgenommene Songs diverser Künstler
Steuerung: Wie im Hauptspiel, allerdings ist dabei die Kameraführung nach wie vor der größte Kritikpunkt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon X2 3800+/Pentium DC 2160. Geforce 8600 GT/Radeon HD 3850, 1 GB RAM (WinXP)/2 GB RAM (Vista)
Empfehlenswert: Phenom X3 720 BE/C2Q Q6600, Geforce 9800 GT (X+)/Radeon HD 4850, 2 GB RAM (WinXP)/4 GB RAM (Vista)

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
In **Reiseabenteuer** geht es familienfreundlich zu. Zwar darf Ihr Sim Kampfkünste lernen, dabei zählt aber rein der sportliche Ehrgeiz. Figuren sterben eventuell bei Haushaltsunfällen, nichts Dramatisches.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Die Sims 3: Reiseabenteuer setzt das installierte Hauptspiel voraus. Außerdem müssen Sie den EA-Download-Manager installieren. Während unseres Tests lief die Version stabil, zu Abstürzen kam es nicht.

PRO UND CONTRA

- ➕ Drei neue, große Gebiete zum Erforschen
- ➕ Neue Wünsche, Eigenschaften und Fähigkeiten
- ➕ Liebevoll animierte Spielfiguren
- ➕ Sims-Add-on mit Substanz
- ➕ Adventure-Elemente
- ➖ In den engen Gewölben stört die zickige Kamera
- ➖ Sims-Zeit vergeht zu schnell
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Die Fallen- und Schalterrätsel stellen kaum Herausforderungen dar.
- ➖ Teils lange Laufwege in den neuen Gebieten
- ➖ Für ein Add-on bietet Reiseabenteuer zu wenig neue Accessoires und Klamotten

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS **WERTUNG** **84**

Von: Christian Schlütter

Benchmark-Programm trifft Shooter. Das Ergebnis sieht gut aus, macht aber nur kurz Spaß.

ELEKTRISCH | Mit den EMP-Granaten legen Sie kurzfristig die Raumanzüge Ihrer Gegner lahm.

RAUMSTATION | Auch in den Überresten der ISS bekämpfen sich die beiden Parteien im Spiel.

FEINSTAUB | Partikeleffekte wie dieser Rauch sind Futuremark gut gelungen und schaffen Atmosphäre.

Shattered Horizon

In naher Zukunft ereignet sich in einer Mine auf dem Mond eine riesige Explosion. Die Trümmer fliegen in den Weltraum hinaus und versperren den Überlebenden den Rückweg zur Erde. In zwei Parteien unterteilt, kämpfen die todgeweihten Männer um die letzten Sauerstoffreserven im Orbit. Aus diesem faszinierenden Setting hat der Benchmark-Hersteller Futuremark in seinem ersten Shooter nur wenig gemacht. Zwischensequenzen oder eine Kampagne gibt es nicht. **Shattered Horizon** beschränkt sich auf Online-Gefechte in totaler Schwerelosigkeit.

Bis zu 32 Spieler bekriegen sich im Erdorbit rund um Asteroiden oder die internationale Raumstation. Gerade mal vier Karten und drei Modi stehen dabei zur Verfügung. Im Skirmish-Modus geht es darum, das gegnerische Team zu plätten, bei Assault hingegen verteidigen Sie Ihren Startpunkt gegen die Feinde. Die Spielvariante Battle gibt Ihnen Kartenpunkte vor, die es zu erobern gilt. Nur eine Waffe mit Zoom- und Nahkampffunktion sowie drei verschiedene Granaten dürfen Sie benutzen. Eindeutig zu wenig für einen Mehrspieler-Shooter.

Den eigentlichen Reiz bezieht **Shattered Horizon** aus der Null-Gravitation-Spielweise: Sie schweben schwerelos durch den Raum, können an Wänden und Decken entlanglaufen, sich per Booster in bestimmte Richtungen abstoßen oder sich an Asteroiden festhalten. Die trägen Bewegungen machen den Spielfluss zwar etwas zäh, führen aber auch dazu, dass Sie taktischer an Kämpfe herangehen.

Shattered Horizon läuft nur unter Windows Vista oder Windows 7, bringt dafür aber ansehnliche Partikeleffekte und tolle Umgebungen mit. Viele Texturen wirken allerdings zu grob aufgelöst. ❑

MEINE MEINUNG |

Christian Schlütter

„Mehr Technik-Demo als vollwertiges Spiel!“

Shattered Horizon sieht toll aus, ohne Frage. Sollte es auch, bei diesen Anforderungen! Aber spielerisch fällt es hinter andere Titel weit zurück. Nur eine Waffe? Nur drei Spielmodi? Keine Kampagne oder wenigstens ein paar Tutorial-Missionen mit Bots? Es macht zwar durch den Faktor Schwerelosigkeit Spaß, sich hinter einem Asteroiden zu verstecken, seine Booster auszuschalten und so den nächstbesten Widersacher gehörig zu überraschen. Auf Dauer bietet Futuremarks erstes Spiel aber zu wenig Abwechslung und zu lasche Action, als dass ich dafür andere Mehrspieler-Shooter links liegen lassen würde.

SHATTERED HORIZON

Ca. € 20,-
4. November 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Mehrspieler-Shooter
Entwickler: Futuremark Games Studio
Publisher: Futuremark Games Studio
Sprache: Englisch
Kopierschutz: Steam-Anbindung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Während Partikel-Effekte und Umgebungen toll aussehen, enttäuschen die Texturen der Raumstationen und Meteoriten.
Sound: Musik gibt es nur im Menü. Der Weltraum ist bis auf Schüsse und Funkübertragungen stumm.
Steuerung: Typische Shooter-Steuerung über die Tasten W, A, S und D sowie die Maus. **Shattered Horizon** verzichtet auf ein Interface. Der Munitionsvorrat zum Beispiel wird direkt an der Waffe angezeigt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: CPU: Core 2 Duo E6600/Athlon 64 X2 5600+, 2 GB RAM, Grafikkarte: Geforce 8800GT/Radeon HD 3870, Windows Vista oder Windows 7
Empfehlenswert: CPU: Core 2 Quad Q6600/Phenon II X4 940 BE, 4 GB RAM, Grafikkarte: Geforce GTX 260/Radeon HD 4870/1GB

JUGENDEIGNUNG

USK: Keine USK-Prüfung
In **Shattered Horizon** spritzt kaum Blut. Allerdings ersticken getroffene Gegenspieler in ihren Raumanzügen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00

Spielspaß ▸ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▸ 0 3 6 9 12 15

Wir testeten die Steam-Verkaufsversion und schleppten dafür eigens einen High-End-Windows-7-Rechner heran. Trotzdem purzelte die Bildwiederholrate teilweise auf unter 20 Frames. Abstürze traten nicht auf.

PRO UND CONTRA

- ➕ Tolle, unverbrauchte Weltraum-Spielumgebung
- ➕ Gute Grafik mit schönen Partikeleffekten und All-Hintergründen
- ➕ Taktische Möglichkeiten durch die Schwerelosigkeit
- ➖ Nur eine Waffe – zu wenig!
- ➖ Schnell hat man sich an der Grafikpracht sattgesehen.
- ➖ Kein Einzelspieler, keine zusammenhängenden Missionen
- ➖ Zäher Spielfluss, wenig actionreiche Weltraumkämpfe

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **70**

Von: Lukasz Ciszewski

Der Rallye-Klassiker geht in die nächste Runde: Der zweite „dreckige" McRae-Titel driftet langsam ins Genre der Fun-Racer.

PC Games EDITORS' CHOICE RENNSPIEL

PC Games SILBER AWARD 13/2009 87

RALLYE? | Nicht umsonst verzichtet **Dirt 2** auf den damaligen Namenszusatz „Rally". Es erinnert eher an **NFS: Underground**.

Colin McRae: Dirt 2

Scharf rechts in links, lang, über Kuppe, Achtung, Wasser! Haarnadelkurve und ins Ziel!" – Die Zeiten, in denen der Begriff „Colin McRae" für schnörkellose Rallye-Simulationen stand, sind längst vorbei. Während man 1998 noch mit Klassikern wie dem Subaru Impreza oder Mitsubishi Lancer Feldwege rund um die Welt bereiste, haben die englischen Entwickler Codemasters gut zehn Jahre später den sechsten Ableger um zahlreiche Neuerungen ergänzt.

Colin McRae: Dirt bot spaßige Rallycross-Rennen gegen bis zu neun Kontrahenten und in „Championship Off-Road Racing" sogar abgefahrene Buggy-Wettbewerbe, bei denen man unter anderem mit dicken Pick-ups durch die Lüfte flog. Der Nachfolger **Colin McRae: Dirt 2**, den es bereits seit September für Xbox 360 und PlayStation 3 zu kaufen gibt, bewegt sich abermals weg vom ernsthaften Rallye-Genre und hin zum Fun-Racer, der die breite Masse ansprechen soll.

In den ersten Minuten erschlägt **Dirt 2** den Spieler mit seinem einzigartigen Stil. Ständig schwenkt die Kamera umher und präsentiert den ranzigen Wohnwagen, der als dreidimensionales Hauptmenü dient. Auf dem virtuellen Schreibtisch liegt eine Weltkarte mit anstehenden Rennterminen, draußen wartet der Fuhrpark auf einem Festival-Gelände. Unterlegt mit fetzigen Songs von Bands wie Rise Against und Bloc Party fühlt man sich wie in einem MTV-Clip. Der Award für das hübscheste Hauptmenü aller Zeiten geht eindeutig an **Dirt 2**!

Wer dachte, dass die veröffentlichten Presse-Screenshots zum aktuellen Codemasters-Racer massiv geschönt sind und nicht einmal annähernd die grafische Qualität des Titels darstellen, hat sich mächtig geirrt. Denn **Dirt 2** hat die ohnehin schon fantastische Optik seines Vorgängers abermals übertroffen. Die Automobile sind nicht nur ein Augenschmaus, sondern lassen sich auch Stück für Stück zerlegen. Sie streifen einen am Wegesrand liegenden Felsen? Kratzer ohne Ende! Sie bremsen zu spät und rasen in den Vordermann? Stoßstange weg! Sie verlieren die Kontrolle über Ihren Wagen und überschlagen sich? Glasscherben, Reifen und Türen fliegen durch die Luft!

Man kann die ohnehin schon feine Grafik dank Direct X 11 sogar noch verschönern, sofern Sie über

DURCH DIE WAND | Bei Gatecrasher gilt es, wertvolle Sekunden durch das Zerstören von Schaumstoff-Toren zu erlangen.

ABKÜRZUNG | Viele Rallycross-Rennen bieten Abzweigungen. Hier hat man die Wahl zwischen Asphalt und einem Feldweg.

HELMKAMERA | Die Cockpit-Perspektive ist eine Sache für Profis, da die Sicht erheblich eingeschränkt wird.

REMPLER | Der Karriere-Modus wird dominiert von spektakulären Rennen gegen andere Fahrer. Oftmals kommen rallyeuntypische Wagen zum Einsatz.

ZERSTÖRER | Wir krachen gegen einen Holzzaun. Dieser knickt physikalisch korrekt um, unser Wagen wird stark verbeult und verliert Fensterscheiben.

DIRECT X 11

Codemasters Colin McRae: Dirt 2 ist einer der ersten Titel, der die neue Grafikschnittstelle Direct X 11 unterstützt. Was bringt die neue Technik?

Direct X 11 ist auf dem Vormarsch. Neben Titeln wie **Battleforge** (Kompatibilität per Patch nachgeliefert) und **S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat** verschönert sich auch **Dirt 2** mit der DX11-Technik. Die Features sind nett, aber überschaubar. So wirkt beispielsweise das Publikum neben einigen Kursen sehr lebendig und detailliert (siehe Bild). Auch die Wassereffekte sehen mit DX 11 um einiges realistischer und schicker aus, genauso Kleinigkeiten wie wehende Fahnen am Streckenrand. Zocker ohne entsprechende Hardware verpassen aber nicht viel.

die entsprechende Hardware verfügen. Was die neue Grafikschnittstelle für **Dirt 2** bringt, lesen Sie im obigen Kasten.

Wie schon beim technischen Vorgänger **Race Driver: Grid** gehören die Kollisionen und Beschädigungen zu den spektakulärsten Momenten im Spiel. Glücklicherweise hat Codemasters die feine Flashback-Funktion aus **Grid** ebenfalls übernommen. Wenn Sie also mal in der letzten Kurve ein Rad verlieren und somit einen Totalschaden erleiden, können Sie einfach ins Replay schalten und zurückspulen.

Dabei gilt es, den Moment ausfindig zu machen, der zum Fahrfehler geführt hat. An dieser Stelle springt man wieder ins Spielgeschehen, als wäre nichts passiert. Wir finden diese Funktion hervorragend, da sie dem Spieler frustrierende Erlebnisse erspart. Je nach Schwierigkeitsgrad verfügen Sie über bis zu fünf Flashbacks pro Rennen.

Dirt 2 hat nicht mehr viel mit dem Rallye-Sport gemeinsam. Wenn Sie bei Nacht mit bunten Proll-Karossen über ein Fabrikgelände in London düsen, erinnert dies stark an **Need for Speed: Underground**. Modi wie Rallycross, bei denen Sie sich auf Rundkursen mit anderen Fahrern messen müssen, nehmen überhand. Modi wie Gatecrasher, bei denen man gelbe Objekte auf der Strecke streifen soll, oder Domination, das alle paar Sekunden den Letztplatzierten ausscheiden lässt, sorgen für ein ungewohntes Arcade-Spielgefühl.

Das typische Rallye-Erlebnis, bei dem man alleine eine malerische Waldstrecke bewältigen und um jede Sekunde kämpfen musste, kommt bis auf gelegentliche Trailblazer-Rennen zu kurz.

Es gibt weitere Aspekte, die eine Traumwertung verhindern. Zwar sind mit China, Japan, England, Marokko und einigen anderen Regionen abwechslungsreiche Strecken vorhanden. Trotzdem hat man nach einiger Zeit das Gefühl, ständig das Gleiche zu sehen. Es existieren einfach zu wenige Streckenvariationen der Schauplätze. Weniger relevant, aber dennoch nervig: Die Sprüche der gegnerischen Fahrer und späteren Freunde wirken gelegentlich etwas albern. Katie Justice sagt jedes Mal, wenn man nach Kroatien reist, dass das Land so „krass" sei, weil dort „die coolsten Partys steigen". Gut zu wissen! ❑

MEINE MEINUNG | *Lukasz Ciszewski*

„Weit weg vom echten Rallye-Feeling, trotzdem ein klasse Rennspiel."

Auf den ersten Blick ist **Colin McRae: Dirt 2** ein herausragender Titel. Die famose Grafik und das wohl beste Schadensmodell des Genres begeistern jeden Rennspiel-Liebhaber auf Anhieb, spielerisch überzeugt das Codemasters-Werk ebenfalls. Doch nach einiger Zeit war ich als **McRae**-Anhänger der ersten Stunde ein wenig enttäuscht. Die seit **Dirt 1** ohnehin zurückgeschraubten klassischen Rallye-Elemente werden immer mehr von den neuartigen Modi verdrängt. **Colin McRae: Dirt 2** sollte eine Hommage an den 2007 verstorbenen Namensgeber sein. Trotzdem muss ich ständig mit einem VW Touareg oder Hummer Gegner von der Strecke rammen statt alleine mit einem Subaru Impreza um die Kurven zu driften. Diese Rallycross- und Raid-Modi sind zwar sehr spaßig, lassen aber den typischen Rallye-Nervenkitzel vermissen. Dafür haben sich die Macher bei der Gestaltung der Menüs selbst übertroffen. Statt langweilige Ladebalken zu präsentieren, folgt ein Kameraschwenk dem anderen, während man sich durchs 3D-Hauptmenü bewegt. Vorbildlich!

COLIN MCRAE: DIRT 2

Ca. € 45,-
3. Dezember 2009

ZAHLEN UND FAKTEN

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Publisher: Codemasters
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Eine Securom-Authentifizierung ist erforderlich.

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Ob mit oder ohne Direct X 11, **Dirt 2** bietet eine fabelhafte Optik.
Sound: Die deutschen Sprecher nerven zwar etwas, aber die Musik rockt.
Steuerung: Mit einem guten Gamepad lenkt es sich hervorragend.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Online-Lobbys mit acht wählbaren Spielmodi (u. a. Trailblazer, Domination)
Zahl der Spieler: 1 bis 8 Spieler

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Pentium D 3,0 GHz/Athlon 64 X2, 1 GB RAM (2 GB für Vista), Geforce 6800/Radeon X1550, 12,5 GB Festplattenspeicher
Empfehlenswert: Direct X 11, Intel Core 2 Duo/Athlon X2 4200+, Geforce 9800/Radeon HD 4850

JUGENDEIGNUNG

USK: Ab 6 Jahren
Eine Jugendgefährdung geht höchstens von der Sprachausgabe aus („Die Partys hier sind voll krass!").

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Review-Fassung
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00

Spielspaß ▸ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▸ 0 2 4 6 8 10

Die PC-Version von **Colin McRae: Dirt 2** ist bis auf kleine technische Verbesserungen identisch mit der im September veröffentlichten Konsolenfassung und so gut wie fehlerfrei.

PRO UND CONTRA

- ➕ Unglaublich detailreiche Grafik mit massig Effekten
- ➕ Gelungenes Schadensmodell, das sich aufs Fahrverhalten auswirkt
- ➕ Eigensinniges Design mit dem wohl coolsten Hauptmenü überhaupt
- ➕ Umfangreiche Einzelspieler-Kampagne
- ➕ Abwechslungsreiche Spielmodi
- ➕ Wundervoll gestaltete Rallye-Schauplätze, ...
- ➖ ... von denen wir gerne mehr Variationen gesehen hätten.
- ➖ Klassische Rallye-Wettbewerbe werden etwas vernachlässigt.
- ➖ Sprecher nerven auf Dauer

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**

Von: Alexander Frank

Die Rückkehr der beliebten Shooter-Reihe entpuppt sich als unfertiger Action-Murks!

AUF DVD
• Video zum Spiel

HÖLLE ODER EINÖDE? | Die triste Optik der Landschaften und der Gegner kann man bestenfalls als retro bezeichnen.

Painkiller: Resurrection

Eine Fehlermeldung, deren Überschrift „Fatal Error" (schwerwiegender Fehler) lautet, die sonst aber keinerlei Informationen über die Absturzursache des Spiels enthält, ist kein gutes Zeichen. Das Problem tritt in unserem Test sporadisch auf – mal mitten im Kampf gegen ein Dutzend Höllenkreaturen, mal im Spielmenü, mal beim Laden eines Spielstandes. Unsere Version: die Verkaufsfassung. Das Update am Erscheinungstag lässt den Fehler zwar seltener auftreten, beseitigt ihn aber nicht. Der angepriesene Kooperativ-Modus funktioniert bis heute (9. November 2009) nicht. Auch die restlichen Mehrspieler-Varianten quittieren den Dienst mit Abstürzen und schwerwiegenden Fehlern.

Die Handlung beginnt ebenfalls mit einem „Fatal Error". Der Protagonist William Sherman ist ein Auftragsmörder, wie wir in einem billigen Intro aus Standbildern erfahren. Bei einem seiner Attentate jagt er versehentlich einen Bus voller Unschuldiger in die Luft, geht dabei selbst drauf und findet sich im Fegefeuer wieder. Er darf aber seine Sünden wiedergutmachen – mit Waffen, versteht sich. Also ballert, schnetzelt und sprengt sich der Held durch Horden widerwärtiger Monster, um der ewigen Verdammnis zu entkommen. Viele dieser Monster und Waffen kennt der Spieler schon aus dem ersten **Painkiller**, genauso wie das Spielprinzip: schießen, rennen, springen, schießen, rennen … Oh, wieder ein Absturz! Ist wohl ein neues Spiel-Element!

Technisch wirkt **Resurrection** so attraktiv wie ein Grammofon. Für Oldie-Liebhaber brauchbar, ansonsten in sämtlichen Bereichen veraltet: Optik, Sound, Spielfluss. An vielen Stellen geben sich die Entwickler keine Mühe, das plötzliche Auftauchen der Feinde zu vertuschen. Viele Gegner materialisieren sich einfach direkt vor Williams Nase. Öde! Und da wären noch die erwähnten Fehler und Abstürze … Sollten Sie zu den unglücklichen Käufern gehören, installieren Sie sämtliche Patches, die rausgekommen sind oder noch rauskommen. Ohne sie macht **Resurrection** noch weniger Spaß, als unsere Wertung es vermuten lässt. Selbst Oldie-Liebhabern. ❑

MEINE MEINUNG |
Alexander Frank

„**Resurrection** ist furchtbar durchschnittlich. Und unfertig."

Jowoods Foren sind voll von Beschwerden der Käufer. Das Spiel sei unfertig und stürze oft ab. Wir können es bestätigen. Unter anderem konnten wir die Mehrspieler-Modi bis zum Redaktionsschluss kaum ausprobieren, da das Spiel ständig Fehlermeldungen produzierte. Schade, denn gerade der angekündigte Kooperativ-Modus für bis zu vier Spieler hätte uns sehr interessiert. Möglicherweise wollte hier jemand mit der sichtbar verfrühten Produktveröffentlichung das Weihnachtsgeschäft mitnehmen. Ist nur so eine Vermutung. Wenn Sie **Resurrection** im jetzigen Zustand kaufen, dann hoffentlich deshalb, um es Ihrem Erzfeind zu schenken.

GRAFIKFEHLER | An manchen Stellen fehlen Texturen. Wir vermuten, dass diese Rechtecke einen Wasserfall darstellen sollen.

ZWISCHENSEQUENZ | **Painkiller: Resurrection** erzählt seine Geschichte mithilfe von Comic-Strips. Wie in **Max Payne 2**, nur weniger professionell.

PAINKILLER: RESURRECTION
Ca. € 30,-
27. Oktober 2009

ZAHLEN UND FAKTEN
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Homegrown Games
Publisher: Jowood
Sprache: Deutsch
Kopierschutz: Kein Kopierschutz, auch nicht nach der Installation des Patches

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG
Grafik: Fantastische Grafik – für Verhältnisse von vor zehn Jahren
Sound: Durchschnittliche Effekte, die Hauptfigur ist aber ganz passabel synchronisiert.
Steuerung: Ordentlich, allerdings an einigen wenigen Stellen etwas zu ungenau.

MEHRSPIELERMODUS
Umfang: Acht Spielmodi, allerdings kaum einer davon vernünftig testbar. Den Kooperativ-Modus haben wir gar nicht entdeckt.
Zahl der Spieler: 16

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: 2,8 GHz, 1,5 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 6 GB HD, Windows 2000
Empfehlenswert: 3,2 GHz, 2,0 GB RAM, Windows XP

JUGENDEIGNUNG
USK: Ab 18 Jahren
Der Held ballert fast durchgehend auf Horden von Monstern. In der deutschen Version fehlt die Darstellung von Blut und abgetrennten Körperteilen beinahe komplett. Nur einige wenige Widersacher bluten.

DIE TEST-ABRECHNUNG
Testversion: 43.6
Spielzeit (Std.:Min.): 7:00

Spielspaß ▶ 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
Stunden ▶ 0 2 4 6 8

Abstürze, Fehlermeldungen und Grafikpannen trieben uns oft zur Weißglut.

PRO UND CONTRA
- ➕ Große, zum Teil nichtlineare Levels
- ➕ Viele versteckte Extras
- ➖ Viele Programmfehler (trotz Update)
- ➖ Künstliche Längen, etwa wenn man alle Monster im Bereich X töten muss, damit bei Y eine Tür aufgeht
- ➖ Völlig veraltete Technik
- ➖ Null Abwechslung
- ➖ An den Haaren herbeigezogene Handlung
- ➖ Vorhersehbares Auftauchen von Gegnern

EINZELSPIELER-TESTURTEIL
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **59**

Der neue Einkaufsführer

Ab sofort stellen wir Ihnen an dieser Stelle Titel vor, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legen kann – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

DAS NEUE SYSTEM

So kommt ein Spiel in den Einkaufsführer

Unser komplett überarbeiteter Einkaufsführer liefert Ihnen ab sofort die Empfehlungen der Redaktion. Welche Spiele hier auftauchen, entscheidet nicht mehr die Wertung, der Preis oder das Alter des Titels. Vielmehr wird in der Redaktion demokratisch abgestimmt, welche Spiele absolut jedem Zocker im jeweiligen Genre zu empfehlen sind. Und das funktioniert so:

Steht ein neuer Spitzentitel zum Test an, kann der verantwortliche Redakteur vorschlagen, das Spiel in den Einkaufsführer aufzunehmen. Das achtköpfige Redaktionsteam (Petra Fröhlich, Wolfgang Fischer, Thorsten Küchler, Stefan Weiß, Felix Schütz, Robert Horn, Sebastian Weber und Christian Schlütter) nimmt den Titel dann genau unter die Lupe und setzt sich anschließend zur Diskussion zusammen. Pro- und Contra-Punkte werden abgewogen, danach wird abgestimmt. Kann das Spiel den Großteil der Stimmen auf sich vereinen, kommt es in den Einkaufsführer und bekommt gleichzeitig unseren Editors' Choice Award. Bei einem Stimmen-Gleichstand ist der Titel abgelehnt. Die Genre-Listen sind keinesfalls statisch. Eine Ego-Shooter-Liste mit nur vier Spielen ist ebenso möglich wie eine Strategie-Liste mit zwölf Einträgen. Dadurch fliegt nicht automatisch ein Titel raus, weil ein neuer hereinkommt. Ist aber ein Spiel durch Verschiebungen im Genre, technische Fortschritte oder ähnliche Umstände nicht mehr zu empfehlen, kann er von der Redaktion herausgewählt werden. So bleibt der Einkaufsführer dynamisch und übersichtlich.

Für größtmögliche Transparenz werden wir in Zukunft die Diskussionen zu Neuaufnahmen und auch das jeweilige Abstimmungsergebnis auf diesen Seiten abdrucken. Zudem stellen Ihnen die Redakteure Titel vor, die es nicht in die Bestenlisten geschafft haben, die aber dennoch einen Blick wert sind. Das können liebgewonnene Klassiker sein oder auch Neuerscheinungen, die knapp am Votum der Redaktion gescheitert sind. So bekommen Sie stets den perfekten Überblick für Ihren nächsten Einkauf. *(cs)* ❑

DER NEUE EINKAUFSFÜHRER

Unser neues Empfehlungssystem auf einen Blick:

- Die acht Redakteure zeigen Ihnen ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und anschließend demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den neuen PC Games Editors' Choice Award.
- Wertungen, Preis und Alter sind nicht entscheidend. Es gelten die Fragen: Welche Titel empfiehlt die Redaktion? Welche Spiele sollte jeder gespielt haben?
- PC-Perlen ohne Award stellen wir gesondert vor.

DER EDITORS' CHOICE AWARD

So verleihen wir den wichtigsten Preis der Redaktion

Eines gleich vorweg: Der neue PC Games Editors' Choice Award ist weder an das Alter eines Spiels gebunden noch an den Preis oder an die Wertung, die es zum Testzeitpunkt bekommen hat. Der Award spiegelt einzig und allein die heutige Meinung der Redaktion wider. Falls die acht Redakteure übereinstimmen, dass ein Spiel eine herausragende Qualität hat, wird es in den Einkaufsführer aufgenommen und bekommt gleichzeitig diesen Award, unabhängig von den Silber- und Gold-Awards, die ein Titel ab 85 beziehungsweise 90 Spielspaß-Punkten bekommt. Der Editors' Choice Award ist sowohl für Hersteller als auch für Spieler der wichtigste Hinweis auf ein tolles Spiel und wird nur nach langer Diskussion und Abstimmung verliehen. Im Award selbst ist auch das Unter-Genre angegeben, zu dem das ausgezeichnete Spiel gehört. *(cs)* ❑

PC Games
EDITORS' CHOICE
ONLINE-ROLLENSPIEL

Ego-Shooter (Einzelspieler)

In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren, als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Teil (auch wenn dieser vorhanden sein kann). Third-Person-Shooter hingegen finden Sie nicht hier, sondern in der Action-Kategorie.

Bioshock
Getestet in Ausgabe: 10/07
In den Tiefen des Ozeans erforschen Sie die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre, dank beklemmender Soundkulisse und einer spannenden Story! Die Action erhält durch Rollenspiel-Elemente besondere Würze.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	93

Call of Duty: Modern Warfare 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Astreines Shooter-Vergnügen, das in Sachen Inszenierung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Sechs Stunden Adrenalin pur! Allerdings muss jeder Spieler selbst entscheiden, ob er mit moralisch fragwürdigen Szenen klarkommt.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92

Crysis
Getestet in Ausgabe: 12/07
Dieser Shooter des deutschen Studios Crytek zaubert atemberaubend schöne Dschungellandschaften auf Ihren Bildschirm. Die Story rund um Aliens und eine geheimnisvolle Insel ist zwar kaum der Rede wert, dafür begeistern Optik und Action.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	94

Half-Life 2
Getestet in Ausgabe: 12/04 (Hauptspiel)
Gordon Freeman, der schweigsame Brechstangenträger, rettet die Welt. Mal wieder. Das ist packender, als es klingt, denn dank gewitzter Physik-Spielereien und einer tollen Waffe namens Gravity-Gun bleibt dieses Abenteuer unvergessen.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	96 (Hauptspiel)

Rainbow Six: Vegas
Getestet in Ausgabe: 02/07
Reinrassige Taktik-Shooter sind selten. **Vegas** gehört zu den stärksten Vertretern dieser Gattung. Mit Ihrem Einsatzteam erledigen Sie Terroristen in der wunderschön gestalteten Glücksspielmetropole. Die Story ist aber vernachlässigbar.

Untergenre:	Taktik-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	87

Sebastian Weber empfiehlt:

Risen
Getestet in Ausgabe: 11/09

Nur knapp ist Piranha Bytes' Rollenspiel gescheitert, in den Einkaufsführer aufgenommen zu werden. Grund: Die zweite Hälfte des Epos fällt einfach zu langatmig aus, als dass **Risen** mit den anderen Rollenspiel-Schwergewichten mithalten könnte. Dennoch, die **Gothic**-Schöpfer haben hier ein gutes Spiel abgeliefert, das genau das bietet, was man erwartet: eine raue Spielwelt, motivierende Quests und es überlässt Ihnen die Freiheit, die Umgebung zu erkunden, wie Sie mögen. Zudem kommt **Risen** im Gegensatz zu **Gothic 3** im Urzustand erfreulich fehlerfrei daher.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	86

Rollenspiele

Sie schlüpfen gerne in Zwergenstiefel, tüfteln für Ihr Leben gerne über Charakterbögen und möchten am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies Ihr Genre! In dieser Liste finden Sie die derzeit besten Rollenspiele, von klassisch bis actionreich, von Fantasy bis Science-Fiction.

Dragon Age: Origins
Getestet in Ausgabe: 12/09
Würdiger Nachfolger zur **Baldur's Gate**-Reihe von Bioware. Die brillant erzählte, ungeschnittene Fantasy-Geschichte mit **Herr der Ringe**-Einschlag und die taktischen Kämpfe sorgen für viel Spielspaß. Technisch müssen Sie aber Abstriche machen.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	91

Fallout 3
Getestet in Ausgabe: 01/09
Ein düsteres, zynisches Endzeit-Rollenspiel mit tollen Quests und einem Kampfsystem, das an gute Ego-Shooter erinnert. Unser Tipp: Kaufen Sie gleich das Download-Add-on **Broken Steel** dazu! Die deutsche Fassung ist merklich gekürzt.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	90

Mass Effect
Getestet in Ausgabe: 08/08
Erste Wahl für alle, die gute Science-Fiction-Geschichten lieben! Ein schlichtes Kampfsystem und eintönige Nebenquests muss man allerdings verkraften, denn hier steht die intelligente Story mitsamt zig moralischen Entscheidungen im Vordergrund.

Untergenre:	Action-Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	85

The Elder Scrolls 4: Oblivion
Getestet in Ausgabe: 06/06
Ideal für Fans offener Spielwelten: Vor Ihnen erstreckt sich ein riesiges Fantasy-Reich, und Sie bestimmen, wohin die Reise geht! Wer die schwache Story und automatisch mitlevelnde Gegner verzeiht, den erwarten Dutzende Stunden Rollenspielspaß.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	89

The Witcher: Enhanced Edition
Getestet in Ausgabe: 10/08
Als obercooler Hexer Geralt erleben Sie eine düstere, intelligente Fantasy-Story voller Wendungen und kniffliger moralischer Entscheidungen. Unkomplizierte Action, dichte Atmosphäre und ein Hauch von Erotik runden den Überraschungs-Hit ab.

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Atari
Wertung:	87

Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Getestet in Ausgabe: 02/05
Hohe Wiederspielbarkeit und faszinierende Quests voller Entscheidungsfreiheit zeichnen das herrlich finstere, aber grafisch angestaubte Vampir-Rollenspiel aus. Wichtig: Installieren Sie vor dem Spielen unbedingt (!) den aktuellsten Fan-Patch!

Untergenre:	Rollenspiel
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	88

Ego-Shooter (Mehrspieler)

In dieser Rubrik stellen wir Ihnen die Shooter vor, die Sie unbedingt im Team spielen sollten. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier alles vertreten. Auch dem neuen Trend zu Shootern mit kooperativen Kampagnen trägt diese Kategorie Rechnung.

Battlefield 2
Getestet in Ausgabe: 08/05
Eine sehr gute Auswahl an Klassen, Waffen und Fahrzeugen sowie sorgsam designte Karten, auf denen Sie sich in zwei Teams im modernen Setting bekriegen. Die Modder-Gemeinde produziert zudem endlos Maps und Mods für **Battlefield 2**.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung-:	91

Call of Duty: Modern Warfare
Getestet in Ausgabe: 01/08
Dank lupenreiner Optik und motivierendem Freischaltsystem schlug der Mehrspielerteil von **Call of Duty: Modern Warfare** ein wie eine Bombe – und beschäftigt unzählige Freunde abwechslungsreicher Mehrspieler-Ballereien.

Untergenre:	Ego-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Activision
Wertung:	92

Counter-Strike: Source
Getestet in Ausgabe: 12/05
Von wegen Killerspiel: Wer sich **Counter-Strike: Source** verschreibt, ist nicht auf eine hirnlose Ballerei aus. Der Mehrspieler-Shooter, in dem Terroristen gegen eine Anti-Terror-Einheit antreten, fordert genaues Zusammenspiel und Taktik.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	92

Left 4 Dead
Getestet in Ausgabe: 01/09
Als einer von vier Überlebenden einer Virusepidemie pflügen Sie mit Ihren Freunden durch nicht enden wollende Zombiehorden. Das wohl beste kooperative Action-Spektakel der Computerspiele-Geschichte!

Untergenre:	Koop-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Team Fortress 2
Getestet in Ausgabe: 12/07
Pfiffig, bunt, spektakulär – Valves Neuauflage der beliebten **Half-Life**-Modifikation rockt auch heute noch zahlreiche Internetserver. Das perfekt funktionierende Klassensystem und der skurrile Spielwitz sorgen für kurzweilige Unterhaltung.

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84

Unreal Tournament 3
Getestet in Ausgabe: 01/08
Exzellente Optik, atemberaubendes Tempo, kompromisslose Action – das jüngste Kind der beliebten Mehrspieler-Shooter-Serie stellt seine Vorgänger in allen Bereichen in den makellosen, weichgezeichneten Schatten!

Untergenre:	Team-Shooter
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Midway
Wertung:	91

SCHWERES ERBE | **Risen** tritt erfolgreich in die großen Fußstapfen der **Gothic**-Reihe.

Online-Rollenspiele

Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten zum Zusammenspielen sind Grundvoraussetzungen bei MMOs. Wer in unsere Bestenliste will, muss aber zusätzlich noch gute Atmosphäre, tolle Quests, eine faire Klassenauswahl und reichlich Beschäftigungsmöglichkeiten im Endgame-Bereich mitbringen.

Aion
Getestet in Ausgabe: 12/09
In **Aion** stürzen Sie sich in spannende Spieler-gegen-Spieler-Schlachten, die mit Raid-Inhalten vermixt werden – und als Bonbon dürfen Sie dabei sogar fliegen. Wer jedoch mit PvP und stundenlangem Grinden nichts anfangen kann, ist hier falsch.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	NC Soft
Wertung:	88

Der Herr der Ringe Online
Getestet in Ausgabe: 07/07
Tolkiens Buchvorlage in prachtvoller Umsetzung: **LotRO** eignet sich prima für all jene, die Wert auf schöne Quests, viel Atmosphäre und kleinere Spielgruppen legen. Komplizierte Raids und anspruchsvolle PvP-Duelle spielen hier kaum eine Rolle.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87

Warhammer Online: Age of Reckoning
Getestet in Ausgabe: 12/08
Die Königsdisziplin dieses MMOs ist der Kampf Spieler gegen Spieler. Die Fraktionen Zerstörung und Ordnung geben sich in ausufernden Burgenschlachten gegenseitig auf die Mütze. Einzig das unausgeglichene Völkerverhältnis trübt den Spielspaß.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	84

World of Warcraft
Getestet in Ausgabe: 02/05
Lieben oder hassen Sie es, aber **WoW** ist wohl das erfolgreichste Online-Rollenspiel aller Zeiten. Die glaubhafte Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Untergenre:	Online-Rollenspiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Wertung:	94

Sportspiele

Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten. Wir sagen Ihnen, welche Spiele Sie als Sport-freak gespielt haben müssen und scheuen uns nicht davor, den besseren Vorjahrestitel zu empfehlen.

Fußball Manager 10
Getestet in Ausgabe: 12/09
Kümmern Sie sich um die sportlichen und finanziellen Belange eines Fußballvereins in dieser Wirtschaftssimulation mit beeindruckender Spieltiefe. Der erstmals integrierte Online-Modus setzt auf Rasanz und schnelle Entscheidungen.

Untergenre:	Manager-Simulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

NBA 2K10
Getestet in Ausgabe: --
Noch nie war virtueller Basketball realistischer, schöner und unterhaltsamer! Im famosen Online-Modus dürfen Sie an einer Internet-Liga teilnehmen, Solisten freuen sich hingegen über die authentische NBA-Atmosphäre.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Take 2
Wertung:	--

Pro Evolution Soccer 2010
Getestet in Ausgabe: 12/09
Im neunten Teil der japanischen Fußballsimulationsreihe besinnen sich die Entwickler auf alte Werte: realistischer Spielablauf, authentische Fußball-Atmosphäre und langfristig motivierende Spielmodi.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Konami
Wertung:	89

Tiger Woods PGA Tour 08
Getestet in Ausgabe: --
Realistisch nachgebaute Kurse, ein motivierender Karriere-Modus und komfortable Steuerungs-Varianten: Die bislang letzte PC-Golfsimulation von EA ist auch die beste. Einzig die inzwischen etwas veraltete Grafik stört das Vergnügen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	--

Virtua Tennis 2009
Getestet in Ausgabe: --
Im besten aktuellen Tennis-Spiel schwingen knapp 20 lizenzierte Charaktere das Racket, darunter auch Boris Becker. Die Spielmechanik ermöglicht Einsteigern sofort Erfolgserlebnisse und bietet Fortgeschrittenen trotzdem genug Finessen.

Untergenre:	Sportsimulation
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Sega
Wertung:	--

Felix Schütz empfiehlt:

Jack Keane
Getestet in Ausgabe: 09/07

Für einen Platz in unserem neuen Einkaufsführer hat's bei **Jack Keane** zwar nicht ganz gelangt, doch die Entscheidung war knapp! Das klassische Point&Click-Adventure von Deck 13 überflügelt nämlich selbst die gute **Ankh**-Trilogie – und das will was heißen. In **Jack Keane** erleben Sie aus Sicht des gleichnamigen Helden ein rasantes Abenteuer, das diese Bezeichnung auch wirklich verdient: Die Entwickler scheuchen den smarten Haudegen Jack durch dichten Dschungel, lassen ihn Luftschlachten durchleben und mit bescheuerten Schlägertypen fertig werden – und trotzdem lösen Sie sämtliche Situationen ganz genretypisch und gewaltfrei mithilfe knackiger Rätsel! Manche der Kopfnüsse fallen jedoch eine Spur zu umständlich aus, vor allem da die teils weitläufigen Locations einiges an Lauf- und Sucharbeit erfordern – so bremst sich das Spiel manchmal unnötig aus. Deck 13 würzt das komplett in 3D umgesetzte Abenteuer jedoch mit vielen turbulenten Zwischensequenzen und grundsympathischen Charakteren – unvergessen bleiben der britische Geheimagent Montgomery und die kesse Amanda, die sogar für eine witzig-peinliche „Erotikszene" sorgt.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	CDV
Wertung:	84

Adventures

Kluge Rätsel, exzellente Vertonung, spannende Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. In dieser Kategorie finden Sie Spiele, die all das und mehr bieten. Gekämpft wird hier übrigens nicht – Action-Adventures finden Sie daher in der Rubrik „Action"!

Geheimakte Tunguska
Getestet in Ausgabe: 10/06
Ernst, spannend und hochwertig in Szene gesetzt – so präsentiert sich das Tunguska-Abenteuer. Die meisten Rätsel sind fair, nur wenige von ihnen wirken etwas aufgesetzt – doch auch die meistert man dank der exzellenten Steuerung problemlos.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85

The Book of Unwritten Tales
Getestet in Ausgabe: 06/09
Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspiel-Klischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze, und auch das Rätseldesign ist fair. Die Story lässt im Verlauf der 14 Spielstunden jedoch etwas nach.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	HMH Interactive
Wertung:	85

The Curse of Monkey Island
Getestet in Ausgabe: 01/98
Ungeachtet seines hohen Alters: Das dritte **Monkey Island** begeistert nach wie vor mit tollen Gags, schöner Comic-Grafik, witzigen Zwischensequenzen, ebenso fairen wie abgedrehten Rätseln und der wohl besten Sprachausgabe im ganzen Genre.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	LucasArts
Wertung:	88

The Whispered World
Getestet in Ausgabe: 10/09
Ein melancholischer Clown und seine kleine Raupe Spot versuchen, ihr Fantasiereich vor dem Untergang zu retten. Ein bittersüßes Adventure-Märchen mit wundervoll gezeichneter 2D-Grafik und einer rührenden Geschichte.

Untergenre:	Adventure
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	85

Actionspiele

Vom Third-Person-Shooter über das Jump & Run bis zum Action-Adventure finden Sie in dieser Rubrik die Titel, die packende Action versprechen und dabei fantastisch aussehen, eine tolle Geschichte erzählen und die Redaktion mit exzellenter Spielbarkeit überzeugt haben. Egal, wie alt!

Batman: Arkham Asylum
Getestet in Ausgabe: 11/09
Das beste Superheldenspiel! Die Irrenanstalt Arkham Asylum dient als düsterer, frei erkundbarer Schauplatz für Batmans Kampf gegen den Joker. Der Mix aus Kämpfen, Schleich- und Erkundungsaufgaben ist fabelhaft spielbar und genial inszeniert.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	90

Dead Space
Getestet auf: PCGames.de
Als Schiffstechniker Isaac räumen Sie im All mit Ekel-Mutanten auf. Dank toller Soundkulisse erschafft **Dead Space** eine dichte Grusel-Atmosphäre. Das blutige Gameplay mit abtrennbaren Körperteilen ist auch in Deutschland ungeschnitten.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	88

Grand Theft Auto 4
Getestet in Ausgabe: 01/09
Die Stärken von **GTA 4** sind die wendungsreiche Geschichte und die grandios gezeichneten Charaktere. Dazu kommt eine wunderbar funktionierende, glaubhafte Spielwelt, in der Sie die abwechslungsreichen Missionen und Minispiele erledigen.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Rockstar Games
Wertung:	92

Max Payne 2
Getestet in Ausgabe: 12/03
Die düstere Geschichte des New Yorker Cops Max Payne geht unter die Haut. Nicht nur dank der Zwischensequenzen im Comic-Stil, sondern auch weil der Third-Person-Shooter mit toller Optik und legendären Zeitlupen-Ballereien aufwartet.

Untergenre:	Third-Person-Shooter
USK:	Ab 18 Jahren
Hersteller:	Take Two
Wertung:	90

Prince of Persia: The Sands of Time
Getestet in Ausgabe: 01/04
Die Grafik wirkt heutzutage etwas angestaubt, doch das sollte Sie nicht abhalten: **Sands of Time** ist ein dramatisches, atmosphärisches Orient-Abenteuer mit wild choreographierten Kämpfen, eleganten Animationen und starkem Leveldesign!

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	88

Tomb Raider: Legend
Getestet in Ausgabe: 05/06
Der siebte Teil der Reihe kehrt dank neuem Entwicklerteam zu seinen Wurzeln zurück und bietet ein ausgewogenes Verhältnis aus Klettern und Rätseln. Da fallen die wenig fordernden Ballereien und nervige Motorradsequenzen kaum ins Gewicht.

Untergenre:	Action-Adventure
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Eidos
Wertung:	86

SPANNEND | In **Jack Keane** erleben Sie ungewöhnlich actionreiche Szenen, sowohl in Zwischen- als auch in Spielsequenzen. Auf diese Weise fühlt sich das Spiel fast schon wie ein Abenteuerfilm an.

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann. Ein cooler Soundtrack sorgt für die richtige Stimmung. In dieser Kategorie finden Sie die derzeit besten Action-Rennspiele und Renn-Simulationen.

Colin McRae: Dirt 2
Getestet in Ausgabe: 13/09
Anstatt einer knallharten Simulation erwartet Sie bei **Dirt 2** arcadelastiges Rennvergnügen mit dem auch Anfänger glücklich werden. Anspruchsvolle Kurse, eine große Auswahl an Boliden und die tolle Musikauswahl runden das Paket ab.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	87

GTR Evolution
Getestet in Ausgabe: 10/08
Die Simulationsexperten Simbin zeigen, wie ein realistisches Rennspiel aussehen sollte: Das glaubwürdige Fahrverhalten verzeiht keine Fehler, Fahrzeugeinstellungen entscheiden über Sieg und Niederlage. Nur ein ausgiebiger Karrieremodus fehlt.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Atari
Wertung:	80

Need for Speed: Shift
Getestet in Ausgabe: 11/09
Der von den Entwicklern angekündigte Neustart der Serie ist mit **Need for Speed: Shift** geglückt. Im Mittelpunkt stehen realistische Autorennen auf lizenzierten und fiktiven Strecken am Steuer eines Fuhrparks, der über 70 Autos umfasst.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	87

Race Driver: Grid
Getestet in Ausgabe: 07/08
Mit **Race Driver: Grid** schafft es Codemasters, waghalsige Autorennen intensiv und glaubhaft zu inszenieren. Der umfangreiche Karrieremodus, der enorme Fuhrpark und die exzellente Optik zählen zu den Stärken des Titels.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Codemasters
Wertung:	86

Trackmania United Forever
Getestet in Ausgabe: --
Purer Arcade-Spaß und Bastelorgie in einem. **Trackmania** setzt voll und ganz auf Ihre Kreativität: Bauen Sie eigene Strecken – so abgedreht wie möglich – und tauschen Sie diese innerhalb der sehr aktiven Community. So verrückt wie süchtig machend.

Untergenre:	Rennspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Deep Silver
Wertung:	--

Aufbauspiele und Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten oder Firmen leiten – will ein Spiel in dieser Kategorie vertreten sein, muss es diese Punkte mit toller Spielbarkeit, funktionaler Optik und guter Story verbinden. Mit dabei sind Aufbauspiele und Wirtschafts-Simulationen.

Anno 1404
Getestet in Ausgabe: 08/09
Im Nahen Osten besiedeln Sie gemütlich Inseln, stellen Waren her und achten auf die Wünsche Ihrer Bürger. **Anno 1404** sieht grandios aus, ist sehr einsteigerfreundlich und bietet eine spannende Kampagne. Ein Mehrspieler-Teil fehlt leider.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	91

Caesar 4
Getestet in Ausgabe: 11/06
Im antiken Italien bauen Sie Siedlungen auf. Sowohl den Bedürfnissen Ihrer Bürger als auch den Forderungen des Senats gerecht zu werden, macht den besonderen Reiz aus. Hübsche Grafik, gute Bedienbarkeit, aber ein schwacher Militär-Teil.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sierra
Wertung:	81

Die Siedler 2: Die nächste Generation
Getestet in Ausgabe: 10/06
Schöne Neuauflage des hochgelobten zweiten **Die Siedler**-Teils. **Die nächste Generation** bringt den Charme, die Knuddel-Grafik und die Gemächlichkeit des Originals mit und verbindet sie mit moderner Bedien- und Spielbarkeit.

Untergenre:	Aufbau-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	82

Die Sims 3
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machende Simulation des Lebens: Führen Sie Ihren Sim-Charakter durch die Tücken des Alltags, meistern Sie Job, Liebe und andere Herausforderungen. Das ungewöhnliche Spielprinzip begeistert vor allem weibliche Spieler.

Untergenre:	Lebenssimulation
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Wolfgang Fischer empfiehlt:

Zuma
Getestet in Ausgabe: --
Ebenso simpel wie süchtig machend: Sie ballern Kügelchen in eine stetig wandernde Perlenkette mit dem Ziel, mindestens drei gleichfarbige aneinanderzureihen. Mit jeder neuen Spielstufe werden die Kugeln schneller, ihr Weg komplexer. Dabei bleibt der Puzzlefaktor stets angenehm hoch, während die Anforderungen an Ihre Geschicklichkeit steigen. **Zuma** motiviert für Stunden, macht aber auch als schneller Zeitvertreib zwischendurch Spaß. Tipp für alle, die in einer Beziehung leben und nur einen PC besitzen: Zeigen Sie dieses Spiel nicht Ihrer Freundin.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	CDV
Wertung:	--

Special Interest

Diese brandneue Rubrik ist unser heimlicher Liebling. Denn in letzter Zeit haben immer mehr Titel die Redaktion verzaubert, die sich in kein Genre pressen lassen. Von Indie-Titeln über Puzzle-Kracher für zwischendurch bis zu den Spielen, die jede Party aufwerten! Genau diese Spaßmacher finden Sie hier!

Braid
Getestet in Ausgabe: 06/09
Die pfiffige Mischung aus 2D-Hüpfspiel und cleveren Zeiträtseln fasziniert jeden aufgeschlossenen Spieler. Einen Großteil des Charmes macht die märchenhafte Inszenierung im Stil eines Aquarells aus – mehr als nur ein Geheimtipp!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Number None
Wertung:	88

Guitar Hero 3: Legends of Rock
Getestet in Ausgabe: 02/08
Dieses Geschicklichkeitsspiel mit Plastikgitarre ist eigentlich auf den Konsolen groß geworden. Der dritte Teil hat eine der besten Song-Listen aller Zeiten, leistet sich aber einige unschöne Ruckler. Trotzdem: Einzigartig in der PC-Landschaft.

Untergenre:	Musikspiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	Activision
Wertung:	84

Plants vs. Zombies
Getestet in Ausgabe: 07/09
Süchtig machendes Tower-Defense-Spiel, bei dem Sie mit niedlichen Pflanzen noch niedlichere Zombies davon abhalten, durch Ihren Vorgarten zu pflügen. Tolles Preis-Leistungs-Verhältnis durch über 100 Herausforderungen und hohen Wiederspielwert.

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	keine USK-Einschätzung
Hersteller:	Popcap Games
Wertung:	90

Portal
Getestet in Ausgabe: 11/07
Als Gefangene einer mysteriösen Firma müssen Sie Ihren Weg durch knifflige Levels bahnen, indem Sie mit einer Portalkanone geschickt Ein- und Ausgänge „schießen". Sehr kurzes Spiel, dafür mit herrlichen Charakteren und innovativer Portal-Idee!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	89

Puzzle Quest: Challenge of the Warlords
Getestet auf: PCGames.de
So simpel wie süchtig machend: **Puzzle Quest** kombiniert das Knobelspielprinzip aus **Bejeweled** mit einem motivierenden Rollenspielsystem. Trotz klischeehafter Story und schlichter Präsentation entpuppt sich dieses Spiel als ein wahrer Zeitfresser!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	rondomedia
Wertung:	sehr gut

Street Fighter 4
Getestet in Ausgabe: 08/09
Ein vielschichtiges Kampfsystem, eine gut ausbalancierte Kämpferriege, viele freispielbare Extras und grenzenlose Langzeitmotivation machen **Street Fighter IV** systemübergreifend zum Genre-König. Leicht zu lernen, schwer zu meistern!

Untergenre:	Beat 'em Up
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Capcom
Wertung:	92

World of Goo
Getestet in Ausgabe: 01/09
Hinreißende 2D-Knobelei für Spieler jeden Alters: Sie bilden mit kleinen Schleimbatzen komplizierte Turm-Konstrukte und müssen dabei Dinge wie Gewicht und Schwerkraft berücksichtigen. Abwechslungsreich, niedlich und mit einem tollen Soundtrack!

Untergenre:	Puzzlespiel
USK:	Ohne Altersbeschränkung
Hersteller:	RTL Games
Wertung:	90

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind Pflicht für jedes Strategiespiel. Ein guter Mehrspieler-Teil ebenfalls Ob im Zweiten Weltkrieg oder im Weltraum, ob in Echtzeit oder als Runden-Strategietitel: Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.

Civilization 4
Getestet in Ausgabe: 01/06
Sie begleiten ein Volk von der Staatsgründung bis ins Weltraum-Zeitalter und bestimmen die Geschicke des Staates dabei völlig frei. Unmengen an Forschungsoptionen, viele verschiedene Nationen und ein guter Diplomatie-Part motivieren lange Zeit.

Untergenre:	Runden-Strategie
USK:	Ab 6 Jahren
Hersteller:	Take 2
Wertung:	90

Company of Heroes
Getestet in Ausgabe: 11/06
Das Zweiter-Weltkrieg-Szenario stellt **Company of Heroes** mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspieler-Teil. Die beiden Add-ons **Opposing Fronts** und **Tales of Valor** bieten dagegen zu wenig.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	90

Empire: Total War
Getestet in Ausgabe: 05/09
Ein Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der vor allem mit seiner wuchtigen Schlachten-Inszenierung überzeugt. Wenn Tausende von Einheiten aufeinander losgehen, lässt dieser Anblick Münder offen stehen.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Sega
Wertung:	90

Sins of a Solar Empire
Getestet in Ausgabe: 06/08
Motivierende, ausgiebige Multiplayerpartien bilden den Kern dieses süchtig machenden Weltall-Strategiespiels. Obwohl eher für Profis konzipiert, schließt das kluge Interface auch Einsteiger nicht aus. Eine richtige Solo-Kampagne fehlt leider.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Kalypso
Wertung:	83

Warcraft 3: Reign of Chaos
Getestet in Ausgabe: 08/02
Blizzards Klassiker bietet eine spannende Kampagne, clevere Rollenspielelemente und mitreißende Cutscenes. Die kreischbunte Grafik ist zwar völlig veraltet, doch das gleichen ein starker Editor und zahllose gute Mods (darunter **DotA**) mehr als aus.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 12 Jahren
Hersteller:	Blizzard
Wertung:	92

Warhammer 40.000: Dawn of War 2
Getestet in Ausgabe: 04/09
Dawn of War 2 ist Echtzeitstrategie der neuen Generation: Statt beim Basisbau zu versumpfen, pflügen Sie mit einem kleinen Stoßtrupp der Space Marines durch taktisch angehauchte Scharmützel mit Orks, Eldar oder Tyraniden.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	THQ
Wertung:	91

World in Conflict
Getestet in Ausgabe: 10/07 (Hauptspiel)
World in Conflict sieht fantastisch aus, bietet vielschichtige Charaktere und eine wendungsreiche Kampagne im Kalter-Krieg-Szenario. Hinzu kommt ein klassenbasierter Mehrspieler-Teil. Spielen Sie am besten den „Director's Cut" **Soviet Assault**!

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Ubisoft
Wertung:	85 (Hauptspiel)

Christian Schlütter empfiehlt:

C&C 3: Tiberium Wars
Getestet in Ausgabe: 05/07
Der dritte Krieg um das Tiberium scheiterte nur knapp in unserer Redaktionsabstimmung und kam deshalb nicht in den Einkaufsführer. Die Gegenstimmen führten die zähe Story, die mittelmäßige künstliche Intelligenz und die teilweise wenig innovativen Missionen an. Trotzdem: Wer auf das **Command & Conquer**-Universum, den Glatzkopf Kane und ausufernde Panzerschlachten steht, bekommt hier gute Unterhaltung. Die Fraktionen spielen sich zudem, sowohl im Einzel- wie auch im passablen Mehrspieler-Teil, recht unterschiedlich.

Untergenre:	Echtzeit-Strategie
USK:	Ab 16 Jahren
Hersteller:	Electronic Arts
Wertung:	85

KAWUMM | Knallbunte, effektüberladene Gefechte waren das Markenzeichen von **Tiberium Wars**.

Und das kommt bald …

Lange Zeit haben wir über diesem Neuentwurf des Einkaufsführers gegrübelt. Zu jedem Titel gab es ausgelassene, manchmal verbissene Diskussionen. Und wir finden: Es hat sich gelohnt! In den kommenden Monaten werden sich Titel wie **Assassin's Creed 2**, **Mass Effect 2** oder **Bioshock 2** dieser harten Probe stellen. Was denken Sie? Gefällt Ihnen der neue Einkaufsführer? Schreiben Sie an redaktion@pcgames.de und sagen Sie uns Ihre Meinung!

INTEL GULFTOWN

VORSCHAU: SPIELEN MIT SECHS CPU-KERNEN

Die ersten Desktop-CPUs mit sechs Kernen kommen voraussichtlich im ersten Quartal 2010. Wir konnten bereits ein Vorabmodell aus Intels Hexacore-Reihe Gulftown ausprobieren. Die verwendete CPU arbeitet mit 2,4 GHz. Die sechs Kerne teilen sich zwölf MiByte L3-Cache, jeder Einzelne nutzt zudem 256 KiByte L2-Cache. Dank SMT gaukelt der Prozessor dem System zwölf virtuelle Kerne vor.
Im Benchmarktest läuft **Resident Evil** mit sechs CPU-Kernen rund 19 Prozent schneller als mit vier. Auch **Anno 1404**, **Race Driver: Grid** und **Far Cry 2** profitieren leicht. SMT macht bei aktuellen Spielen allerdings noch Probleme und sorgt meist für niedrigere Fps.
Info: www.intel.de | Webcode 27ZU

LOGITECH G110 UND ROCCAT ARVO

NEUE TASTATUREN FÜR SPIELER

Beim G110 von Logitech (oberes Bild) ist das Standard-Tastenlayout umringt von zwölf programmierbaren G-Knöpfen (bis zu 36 Tastensequenzen) und drei M-Tasten für die Makroprogrammierung. Im Spielemodus ist unter anderem die Windows-Taste deaktiviert. Eine integrierte USB-Soundkarte erlaubt den Anschluss eines Kopfhörers, ein USB-2.0-Port ist ebenfalls vorhanden. Das G110 soll ab Januar 2010 für 80 Euro erhältlich sein.
Die Tastatur Arvo von Roccat soll bereits im Dezember für rund 60 Euro angeboten werden. Da der mittlere Tastenblock fehlt – dessen Funktionen in den Num-Block rechts integriert sind –, ist die Arvo sehr kompakt. Unter der Leertaste sitzen drei der fünf Sondertasten, die bei unserem Probespielen gut funktionierten.
Info: www.logitech.de | www.roccat.de

PCGH-GAMING-KIT

SCHNELLES AUFRÜST-PAKET

Für alle, die aufrüsten möchten, ohne gleich einen Komplett-PC zu kaufen, haben unsere Kollegen von der PC Games Hardware das PCGH-Gaming-Kit zusammengestellt. Es besteht aus der Quad-core-CPU Core i5-750, dem Asus-Board P7P55D, vier GiByte RAM von Corsair sowie dem Top-Kühler Prolimatech Megahalems samt leisem Be-Quiet-Lüfter und kostet rund 470 Euro.
Info: www.pcgh.de/go/pcgh-kits

Daniel Möllendorf

„Bitte nicht berühren."

Seit rund 20 Jahren spiele ich mit Maus und Tastatur – und das wird sicher auch noch lange so bleiben, egal wie sehr Multi-touch-Displays gerade im Trend liegen. Zugegeben: Ich surfe hin und wieder gern mit dem Iphone meiner Liebsten, bei Spielen bevorzuge ich aber die Präzision und das direkte Feedback von Maus und Tastatur. Erste Versuche, mit einem Multitouch-Monitor Strategiespiele oder gar Shooter zu zocken, scheiterten in der Redaktion erwartungsgemäß. Möglicherweise lässt sich der kommende Taktiktitel **Ruse** besser steuern, denn er wurde gleich auf Multitouch-Bildschirme optimiert. Ein Nachteil bleibt jedoch: Gerade in kritischen Situationen bevorzuge ich klare Sicht auf die Spielwelt, mit Multitouch-Steuerung sind allerdings zwangsläufig die Hände im Weg.

UMFRAGE

In welcher Auflösung spielen Sie meistens?

1.600 x 1.200 - **2%**
Weniger als 1.280 x 800 - **2%**
Andere Auflösung - **2%**
1.440 x 900 - **4%**
1.280 x 1.024/960/800 - **19%**
1.680 x 1.050 - **42%**
1.920 x 1.200/1.080 - **29%**

[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 1.960]

ER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKE

SPEICHERPREISE STEIGEN
Nachdem RAM in den vergangenen Monaten sehr günstig war, steigen die Preise nun an – gerade bei DDR2-Modulen. So kostet das DDR2-1066-Pärchen TWIN2X4096-8500C5 von Corsair mit zweimal 2.048 MiByte mittlerweile 85 Euro. Im September waren es noch rund 60 Euro. Für zwei DDR2-800-Module mit je 2.048 MiByte zahlen Sie derzeit mindestens 65 Euro. Wir vermuten, dass die DDR2-Preise vorerst nicht fallen werden. Auch bei vielen DDR3-Kits sind die Preise in den vergangenen Wochen gestiegen – meist kosten sie nun 10 bis 20 Euro mehr.
Info: preissuche.pcgames.de

GÜNSTIGE GEFORCE GT 240
Zum Erscheinen dieses Hefts sollen erste GT-240-Karten für rund 70 Euro verfügbar sein. Offizielle Infos hat Nvidia vorab nicht verraten. Anhand aktueller Gerüchte vermuten wir, dass die Leistung höchstens auf dem Niveau einer Geforce 9800 GT liegt.
Info: www.nvidia.de

USB 3.0/SATA 3: ERSTE BOARDS
Asus P7P55D-E Premium und Gigabyte P55A-UD6 sind die ersten Boards mit Unterstützung für USB 3.0 und SATA 6 GBit/s (inoffiziell SATA 3 genannt). Beide verfügen über den Sockel 1156 und eignen sich daher für die CPUs Core i5-750 sowie die Core-i7-8-Serie. Während der neue SATA-Standard theoretisch die doppelte Übertragungsrate des Vorgängers erreicht, ist USB 3.0 zehnmal so schnell wie der 2.0-Standard. Entsprechende Laufwerke oder USB-3.0-Sticks sind jedoch noch nicht verfügbar und beide Boards sind sehr teuer. Wir empfehlen Aufrüstern, zu warten.
Info: www.asus.de | www. gigabyte.de

HITZEENTWICKLUNG | Wenn Sie bei Prozessoren an der Taktschraube drehen, sorgt das für deutlich höhere Temperaturen.

! Alle Arbeiten geschehen auf eigene Gefahr.

Fünf Prozessoren im Übertaktungstest

Von: D. Möllendorf/S. Wilke

Bei aktuellen Prozessoren lässt sich die Leistung durch Übertaktung deutlich steigern. Wir treiben fünf Modelle an die Belastungsgrenze.

Der abgegriffene Slogan „mehr Leistung kostenlos dank Übertaktung (Overclocking)" verrät nur die halbe Wahrheit, denn der höhere Takt wird mit gesteigerter Temperatur und größerem Stromhunger teils teuer erkauft. Bei unseren Übertaktungstests mit fünf aktuellen Prozessoren prüfen wir daher nicht nur, wie weit wir an der Taktschraube drehen können, sondern ermitteln auch, wie sich die Übertaktung auf Leistungsaufnahme und Temperaturentwicklung auswirkt. Nur so lässt sich herausfinden, welche CPUs sich günstig übertakten lassen und bei welchen Modellen Hitzeentwicklung und Stromhunger deutlich steigen. Letzteres bedeutet natürlich auch, dass eine höhere Stromrechnung anfällt und eventuell ein stärkerer Kühler nötig ist – also Kosten, die Sie tatsächlich auf dem Konto merken. Doch es gibt auch echte Übertaktungsschnäppchen.

HAUSMANNS-OVERCLOCKING

Natürlich bedeutet eine Übertaktung eine höhere Belastung für die Hardware und kann deren Lebenserwartung senken. Um das Risiko gering zu halten, haben wir sämtliche Spannungen nur um höchstens zehn Prozent angehoben. Zudem verwenden wir gewöhnliche Luftkühler anstelle einer noch effizienter arbeitenden Wasserkühlung. Schließlich sollen unsere Ergebnisse praxisnahe Werte widerspiegeln, die sich auch für den Alltagseinsatz eignen – quasi Übertaktung (OC) für den gewöhnlichen Nutzer und Spieler. Natürlich ermöglichen höhere Spannungen noch bessere Übertaktungsergebnisse, alltagstauglich ist das jedoch oft nicht.

HARDWARE UND TOOLS

In diesem Test wollten wir ausschließlich finale Prozessoren verwenden, die in dieser Form auch für Endkunden erhältlich sind. Übertaktungspotenzial, Leistungsaufnahme und Temperatur können sich bei sogenannten Engineerings-Samples, die Intel oder AMD manchmal als Testmuster versenden, von finalen CPUs unterscheiden. Daher haben wir die Probanden regulär bei www.notebooksbilliger.de bestellt. In letzter Minute schickte uns AMD zusätzlich einen neuen Prozessor: den Athlon II X3 435, der gerade einmal mit 75 Euro zu Buche schlägt, mit 2.900 Megahertz taktet und über drei Kerne verfügt. Da es sich bei dem Testmuster von AMD offenbar um den finalen Prozesssor handelt, haben wir ihn in den Vergleich aufgenommen.

Für den Stabilitätstest verlassen wir uns erneut auf Prime 95. Das bewährte Programm dient auch dazu, um Prozessor und Hauptspeicher für unsere Leistungsaufnahme- und Temperaturmessungen auszulasten. Bei den zwei Intel-Prozessoren haben wir die CPU-Temperatur mit Core Temp ermittelt. Da das Tool nicht bei allen drei AMD-Modellen funktionierte und Overdrive ebenfalls nicht immer brauchbare Werte lieferte, haben wir auf das Diagnose-Programm Power Center II des verwendeten MSI-Mainboards 790FX-GD70 zurückgegriffen. Die Platine ist derzeit unser Sockel-AM3-Kauftipp für Übertakter. Sie kostet lediglich 135 Euro und eig-

net sich sehr gut für stabile Übertaktungsergebnisse. Die Temperaturwerte der AMD-Prozessoren sind insgesamt erstaunlich niedrig. Mit den Modellen, bei denen Core Temp funktionierte, konnten wir die Werte des Power Center II jedoch bestätigen.

PROBLEME MIT DEM SOCKEL 1156 – DER STAND DER DINGE

Entsetzte Reaktionen in diversen Foren: „Muss ich mir Sorgen um meine Sockel-1156-Platine machen?" Mehrere Übertakter fanden heraus, dass bei Sockeln von Foxconn manche Pins im Sockel die entsprechenden Kontakte auf der CPU-Rückseite gar nicht oder nicht mit ausreichendem Druck berührten. Das konnten wir bei einem ersten Test mit einer ganz neuen CPU von notebooksbilliger.de bestätigen: Nach dem Einbau in den Foxconn-Sockel des MSI-Mainboards P55-GD65 waren bei manchen Kontaktflächen des Prozessors die Einkerbungen nicht so tief wie bei anderen. Diese Kontakte sollen mit für die Stromversorgung zuständig sein, weshalb bei hohen Spannungen CPU und Sockel zerstört werden können. Ohne Übertaktung soll es keine Probleme geben. Mit einem Sockel von LOTES waren die Einkerbungen dagegen gleichmäßiger ausgeprägt. Hierfür haben wir das Mainboard DK P55 T3EH9 von DFI verwendet. Als wir einige P55-Platinen aus unserem Testlabor überprüften, zeigte sich, dass LOTES-Sockel sehr selten sind. Leider gibt es keine Garantie, dass die Hersteller bei ihren Mainboards stets die gleichen Sockel verwenden. Zudem lässt sich nur sehr schwer eine allgemeingültige Aussage darüber treffen, ob das Problem nur bei Extreme-Overclocking mit besonders hohen Spannungen oder auch beim beschriebenen Hausmanns-OC auftritt. Mit dem DFI-Board samt LOTES-Sockel erreichten wir jedenfalls keine besseren Übertaktungsergebnisse als mit MSIs P55-GD65 samt Foxconn-Sockel. Probleme traten im Test nicht auf, jedoch lässt sich natürlich erst nach mehreren Monaten Dauereinsatz eine gültige Aussage über die Praxistauglichkeit nach der Übertaktung treffen. Auf unsere Nachfrage hin erzählt uns ein Mainboard-Hersteller, dass Foxconn für die Qualität seiner Sockel bürge. Ein anderer berichtete, das Problem sei nicht nur auf die Sockel von Foxconn beschränkt. ❑

DIE SOCKEL UNSERER 1156-TESTMUSTER

Hersteller	Hauptplatine	Sockel
Asrock	P55 Deluxe	Foxconn
Asrock	P55 Pro	Foxconn
Asus	Maximus III Formula	Foxconn
Asus	Maximus III Gene	Foxconn
Asus	P7P55D	Foxconn
Asus	P7P55D Deluxe	Foxconn
Asus	Sabertooth 55i	Foxconn
DFI	DK P55 T3EH9	LOTES
Elitegroup	P55H-A	LOTES
Gigabyte	P55M-UD4	Foxconn
Gigabyte	P55M-UD2	Foxconn
Gigabyte	P55-UD3	Foxconn
Gigabyte	P55-UD6	Foxconn
MSI	P55-GD65	Foxconn
MSI	P55-GD80	Foxconn

SOCKEL-1156-PANIK | Bei Sockeln von LOTES sollen alle Pins optimalen Kontakt zum Prozessor haben; bei Foxconn-Sockeln hingegen nicht. Das kann bei Übertaktung zu Problemen führen.

Core i5-750

Viel Leistung und gutes OC-Potenzial zum fairen Preis

Wer derzeit eine Lynnfield-CPU wie den Core i5-750 übertaktet, sollte sich der oben beschriebenen zusätzlichen Gefahren bei einem möglicherweise minderwertigen Sockel bewusst sein. In unserem Übertaktungstest mit moderaten Spannungen (siehe Tabelle) reichte es für gute 3.900 MHz – eine Steigerung um 1.233 MHz. Für besonders eifrige Übertakter: Selbst mit alltagsuntauglichen 1,35 Volt lief die CPU nicht mit 4 GHz stabil. Als Platine kam das MSI P55-GD65 zum Einsatz. Es eignet sich für preiswerte 130 Euro sehr gut zum Übertakten. Die BIOS-Option „Loadline Calibration" verhält sich allerdings mit der zum Testzeitpunkt aktuellen BIOS-Version 1.3 ungewöhnlich: Ist sie aktiviert, senkt sie die Prozessorspannung bei hoher CPU-Last. Belässt man die Option auf „Disabled", wird die Spannung dagegen angehoben, sobald der Prozessor viel zu tun hat – bei vielen Boards verläuft das genau andersherum. Wir jedenfalls testeten mit deaktivierter Loadline-Calibration.

LEISTUNG GEGEN TEMPERATUR UND STROMHUNGER

Die Übertaktung um 46 Prozent kann der i5-750 in 42 Prozent mehr Leistung beim Cinebench umsetzen. Auch die Framerate von **Anno 1404** steigt um gute 31 Prozent – natürlich nur sofern eine starke Grafikkarte zum Einsatz kommt. Neben den genannten Vorteilen bietet die Übertaktung natürlich auch Nachteile: Die Leistungsaufnahme steigt um 69 Prozent, die Prozessortemperatur um 65 Prozent – der verwendete Kühler Hyper TX 3 ist hier bereits am Limit.

CORE I5-750 IM ÜBERTAKTUNGSTEST

Spezifikationen	
Preis (Bezugsquelle)	Ca. € 160,- (www.notebooksbilliger.de)
Stepping/Revision	5/B1
Prozessorkerne	4
Verwendetes Board	MSI P55-GD65 (P55-Chip)
BIOS-Version	1.3

Testergebnisse	Standard	Übertaktung
Takt	2.667 GHz (Basis)	3.900 MHz (+46 %)
Multiplikator	20 (Basis)	20 (0 %)
Referenztakt	133 MHz (Basis)	195 MHz (+46 %)
Speichertakt (8-8-8-24, 2T)	667 MHz – DDR3-1333 (Basis)	780 MHz – DDR3-1560 (+17 %)
CPU-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,26875 Volt (Basis)	1,326 Volt (+5 %)
CPU-Spannung (laut CPU-Z)	1,208 Volt (Basis)	1,384 Volt (+15 %)
CPU-VTT-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,097 Volt (Basis)	1,097 Volt (0 %)
PLL-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,8 Volt (Basis)	1,9 Volt (+6 %)
PCH-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,05 Volt (Basis)	1,151 Volt (+10 %)
Speicherspannung (BIOS-Vorgabe)	1,5 Volt (Basis)	1,645 Volt (+10 %)
CPU-Temp. unter Last (vier Kerne)	50/51/51/50 Grad Celsius	83/85/82/84 Grad Celsius
CPU-Temperatur unter Last (Durchschnitt)	50,5 Grad Celsius (Basis)	83,5 Grad Celsius (+65 %)
Leistungsaufnahme unter Last	170,3 Watt (Basis)	287,0 Watt (+69 %)
Cinebench R10 xCPUs	13.479 Punkte (Basis)	19.186 Punkte (+42 %)
Anno 1404 (Average/Minimum)	39/35 Fps (Basis)	51/48 Fps (+31/+37 %)

System: Geforce GTX 285, Corsair XMS3 TR3X6G1600C7 (4 Gigabyte), Cooler Master Hyper TX 3 mit Noiseblocker XE 1 Rev. 3.0 @ 12 Volt; Windows Vista x64, Geforce-Treiber 191.07
Spieleinstellungen: 1.680 x 1.050, maximale Details, kein FSAA/AF
Fazit: Der große Leistungsvorteil rechtfertigt die hohe Temperatur und erhöhten Strombedarf.

Pentium E6300

Unser Übertaktungstipp für Sparfüchse

Wenn Sie möglichst günstig weit übertakten wollen, ist der Pentium E6300 die beste Wahl: Er kostet lediglich 60 Euro und lief in unserem Test mit 4.106 MHz statt 2.800 MHz stabil. Damit übertrifft der aktuelle Prozessor, den wir bei www.notebooksbilliger.de bestellt haben, sogar das Testmuster des E6300, welches wir im Juli getestet haben. Trotz älterer Architektur und des kleinen Caches kann der Pentium die Übertaktung ähnlich gut in eine bessere Leistung umsetzen wie der Core i5-750. So steigt die Spieleleistung bei **Anno 1404** um beachtliche 44 Prozent. Damit ist die Aufbauschönheit auch mit höchster Detailstufe flüssig spielbar – ohne Übertaktung geht das nicht.

FAST FREIE BOARD-AUSWAHL

Der Pentium E6300 ist eine interessante Aufrüstoption für alle, die bereits ein Sockel-775-Mainboard mit einem älteren Core-2- oder gar einem Pentium-4-Prozessor haben. Denn der Pentium E6300 läuft nach einem BIOS-Update auf vielen Platinen mit dem alten Chipsatz P965. Mit P35-, X38-, P45- oder X48-Boards sind Sie ohnehin auf der sicheren Seite. Platinen mit den Chips 915P oder 925X unterstützen den E6300 hingegen normalerweise nicht. Da der Pentium E6300 serienmäßig mit einem FSB von 266 MHz arbeitet, brauchen Sie kein Top-Overclocking-Board, um ihn weit zu übertakten: 391 MHz FSB erreichen fast alle P45- oder X48-Platinen und die meisten P35- oder X38-Boards. Wichtig ist nur, dass Sie die Prozessorspannung auf mindestens 1,4 Volt anheben können.

PENTIUM E6300 IM ÜBERTAKTUNGSTEST

Spezifikationen	
Preis (Bezugsquelle)	Ca. € 60,- (www.notebooksbilliger.de)
Stepping/Revision	A/R0
Prozessorkerne	2
Verwendetes Board	Gigabyte EP45-UD3P (P45-Chipsatz)
BIOS-Version	F9

Testergebnisse	Standard	Übertaktung
Takt	2.800 MHz (Basis)	4.106 MHz (+47 %)
Multiplikator	10,5 (Basis)	10,5 (0 %)
Referenztakt	266 MHz (Basis)	391 MHz (+47 %)
Speichertakt (8-8-8-24, 2T)	400 MHz – DDR2-800 (Basis)	522 MHz – DDR2-1044 (+31 %)
CPU-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,2875 Volt (Basis)	1,40625 Volt (+9 %)
CPU-Spannung (laut CPU-Z)	1,248 Volt (Basis)	1,376 Volt (+10 %)
CPU-VTT-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,5 Volt (Basis)	1,5 Volt (0 %)
PLL-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,1 Volt (Basis)	1,1 Volt (0 %)
PCH-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,1 Volt (Basis)	1,1 Volt (0 %)
Speicherspannung (BIOS-Vorgabe)	1,8 Volt (Basis)	1,9 Volt (+6 %)
CPU-Temp unter Last (vier Kerne)	44/42 Grad Celsius	55/55 Grad Celsius
CPU-Temperatur unter Last (Durchschnitt)	43 Grad Celsius (Basis)	55 Grad Celsius (+28 %)
Leistungsaufnahme unter Last	136,7 Watt (Basis)	168,7 Watt (+23 %)
Cinebench R10 xCPUs	6.401 Punkte (Basis)	9.158 Punkte (+43 %)
Anno 1404 (Average/Minimum)	18/17 Fps (Basis)	26/24 Fps (+44/+41 %)

System: System: Geforce GTX 285, OCZ Blade OCZ2B1150LV4GK (4 Gigabyte), Prolimatech Megahalems mit Scythe-S-Flex SFF21E @ 12 Volt; Windows Vista x64, Geforce-Treiber 191.07
Spieleinstellungen: 1.680 x 1.050, maximale Details, kein FSAA/AF
Fazit: Bestes Preis-Leistungs-Verhältnis. Viel Übertaktungspotenzial trotz des niedrigen Preises.

Phenom II X3 720 Black Edition

Geheimtipp für Übertakter dank Kernfreischaltung

Beeindruckende 65 Prozent zusätzliche Leistung im Cinebench und eine 32 Prozent höhere Framerate in **Anno 1404** bei einer nur um 39 Prozent gesteigerten Leistungsaufnahme: Der Phenom II X3 720 BE bietet enorm viel Übertaktungspotenzial für geringe Kosten. Die deutliche Leistungssteigerung liegt natürlich nicht allein an der Übertaktung um 25 Prozent: Bei unserem Prozessor konnten wir den abgeschalteten vierten Kern der als Dreikerner verkauften CPU reaktivieren. Für Mehrkernprozessoren optimierte Anwendungen wie **Anno 1404** und Cinebench profitieren davon enorm. Bedenken Sie jedoch, dass sich nicht jeder X3 720 BE freischalten lässt. Bei einem älteren Modell aus der Kalenderwoche 49/2008 konnten wir zwar den vierten Kern reaktivieren, die CPU lief dann aber nicht mehr stabil. Mit dem vorliegenden Modell aus der Kalenderwoche 29/2009 und einem zuvor getesteten X3 720 BE (KW 03/2009) schalteten wir den vierten Kern problemlos frei. Die beiden CPUs ließen sich mit vier Kernen sogar noch sehr gut übertakten.

VIERTEN KERN FREISCHALTEN

Mittlerweile bieten zahlreiche Hersteller bei ihren Platinen mit der Southbridge SB750 die Möglichkeit, den vierten Kern zu reaktivieren. Setzen Sie hierfür im BIOS die „Advanced Clock Calibration“ auf „Auto“ und „EC Firmware“ oder „Unleashing Feature“ – sofern vorhanden – auf „Enabled“. In vielen Fällen brauchen Sie ein neues BIOS, damit die zweite Option zur Verfügung steht.

PH. II X3 720 BE IM ÜBERTAKTUNGSTEST

Spezifikationen	
Preis (Bezugsquelle)	Ca. € 95,- (www.notebooksbilliger.de)
Stepping/Revision	2/RB-C2 (KW 29/2009)
Prozessorkerne	3
Verwendetes Board	MSI 790FX-GD70 (790FX-Chipsatz)
BIOS-Version	1.6

Testergebnisse	Standard	Übertaktung
Takt	2.800 MHz (Basis)	3.500 MHz (+25 %)
Multiplikator	14 (Basis)	17,5 (+25 %)
Referenztakt	200 MHz (Basis)	200 MHz (0 %)
Speichertakt (8-8-8-24, 2T)	667 MHz – DDR3-1333 (Basis)	667 MHz – DDR3-1333 (0 %)
CPU-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,325 Volt (Basis)	1,435 Volt (+8 %)
CPU-Spannung (laut CPU-Z)	1,312 Volt (Basis)	1,416 Volt (+8 %)
CPU-VTT-Spannung (BIOS-Vorgabe)	Auto (Basis)	Auto (0 %)
PLL-Spannung (BIOS-Vorgabe)	Auto (Basis)	Auto (0 %)
PCH-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,100 Volt (Basis)	1,100 Volt (0 %)
Speicherspannung (BIOS-Vorgabe)	1,60 Volt (Basis)	1,60 Volt (0 %)
CPU-Temp unter Last (vier Kerne)	35 Grad Celsius (Basis)	55 Grad Celsius (+57 %)
CPU-Temperatur unter Last (Durchschnitt)	180,6 Watt (Basis)	251 Watt (+39 %)
Leistungsaufnahme unter Last	8.870 Punkte (Basis)	14.625 Punkte (+65 %)
Cinebench R10 xCPUs	25/22 Fps (Basis)	33/31 Fps (+32/+41 %)
Anno 1404 (Average/Minimum)	39/35 Fps (Basis)	51/48 Fps (+31/+37 %)

System: System: Geforce GTX 285, Corsair CMD8GX3M4A1600C8 (4 Gigabyte), Scythe Mugen 2 mit Scythe S-Flex SFF21E @ 12 Volt; Windows Vista x64, Geforce-Treiber 191.07
Spieleinstellungen: 1.680 x 1.050, maximale Details, kein FSAA/AF
Fazit: Sofern sich der vierte Kern freischalten lässt, ist der X3 720 BE die beste Wahl.

Athlon II X3 435

Athlon-Dreikerner mit begrenztem Multiplikator

Der Athlon II muss ohne L3-Cache auskommen, was die Leistung je nach Anwendung unterschiedlich stark beeinträchtigt. Mit drei Kernen und 2,9 GHz ist der günstige X3 435 allerdings ohnehin kein High-End-Prozessor, weshalb dieses Manko zu verschmerzen ist.

DER REFERENZTAKT MACHT'S

Anders als beim X3 720 BE ist der CPU-Multiplikator hier nach oben begrenzt und beträgt maximal 14,5. Übertakten ist daher nur über den Referenztakt möglich, von dem sich allerdings auch die Taktraten der Northbridge, des Arbeitsspeichers und des HT-Links ableiten. Falls Sie mögliche Problemquellen im Voraus ausschließen möchten, sollten Sie die dazugehörigen Multiplikatoren so wählen, dass die Standardwerte nicht oder nur geringfügig überschritten werden. Allerdings handelt es sich beim Speicher und der CPU-Northbridge um leistungskritische Komponenten, weshalb sich Übertakten hier ebenfalls lohnt. Unser Dreikerner lässt sich bei unbedenklichen 1,455 Volt auf 3.580 MHz übertakten, den Takt der CPU-Northbridge erhöhen wir um rund 10 Prozent auf 2.220 MHz. Das Freischalten eines vierten CPU-Kerns zur einfachen Leistungssteigerung funktionierte hier nicht. Durch das Tuning legt Cinebench um 23 Prozent zu, **Anno 1404** profitiert nur um 14 Prozent. Der höhere Takt ersetzt einen weiteren Kern oder L3-Cache daher nur bedingt. Die Leistungsaufnahme des PCs steigt durch das Übertakten um lediglich 25, die Prozessortemperatur um 27 Prozent.

ATH. II X3 435 BE IM ÜBERTAKTUNGSTEST

Spezifikationen	
Preis (Bezugsquelle)	Ca. € 75,- (AMD)
Stepping/Revision	2/BL-C2
Prozessorkerne	3
Verwendetes Board	MSI 790FX-GD70 (790FX-Chipsatz)
BIOS-Version	1.6

Testergebnisse	Standard	Übertaktung
Takt	2.900 MHz (Basis)	3.580 MHz (+23 %)
Multiplikator	14,5 (Basis)	14,5 (0 %)
Referenztakt	200 MHz (Basis)	247 MHz (+23 %)
Speichertakt (8-8-8-24, 2T)	667 MHz – DDR3-1333 (Basis)	659 MHz – DDR3-1328 (-1 %)
CPU-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,325 Volt (Basis)	1,455 Volt (+10 %)
CPU-Spannung (laut CPU-Z)	1,312 Volt (Basis)	1,440 Volt (+10 %)
CPU-VTT-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,175 Volt (Basis)	1,275 Volt (+9 %)
PLL-Spannung (BIOS-Vorgabe)	2,502 Volt (Basis)	2,552 Volt (+2 %)
PCH-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,100 Volt (Basis)	1,210 Volt (+10 %)
Speicherspannung (BIOS-Vorgabe)	1,60 Volt (Basis)	1,65 Volt (+3 %)
CPU-Temp unter Last (vier Kerne)	33 Grad Celsius (Basis)	42 Grad Celsius (+27 %)
CPU-Temperatur unter Last (Durchschnitt)	169 Watt (Basis)	212 Watt (+25 %)
Leistungsaufnahme unter Last	8.247 Punkte (Basis)	10.115 Punkte (+23 %)
Cinebench R10 xCPUs	22/21 Fps (Basis)	25/22 Fps (+14/+5 %)
Anno 1404 (Average/Minimum)	18/17 Fps (Basis)	26/24 Fps (+44/+41 %)

System: System: Geforce GTX 285, Corsair CMD8GX3M4A1600C8 (4 Gigabyte), Scythe Mugen 2 mit Scythe S-Flex SFF21E @ 12 Volt; Windows Vista x64, Geforce-Treiber 191.07
Spieleinstellungen: 1.680 x 1.050, maximale Details, kein FSAA/AF
Fazit: Der Preis ist fair, das Übertaktungspotenzial gut. Der vierte Kern ist oft nicht reaktivierbar.

Athlon II X2 245

So günstig kann eine gute Übertaktung sein.

Für nur rund 50 Euro ist der Athlon II mit zwei Kernen der günstigste Prozessor im Test. Anders als beim Phenom II X3 720 BE lässt sich der Athlon II X2 245 grundsätzlich nicht zum Vierkerner aufwerten. Serienmäßig taktet der Prozessor mit 2,9 GHz, genauso wie der oben abgebildete Athlon II X3 435. Die Standardspannung fällt mit 1,425 Volt beim MSI 790FX-GD70 allerdings deutlich höher aus. Dabei reichte eine Erhöhung um fünf Prozent aus, um die günstige Rechenzentrale auf immerhin 3.775 MHz zu übertakten. 3.800 MHz liefen selbst mit 1,505 Volt nicht stabil.

PLATZ 2 IM PREISDUELL

Da wir die Spannung kaum anhoben, stiegen Temperatur und Leistungsaufnahme nach der Übertaktung nur um 10 respektive 15 Prozent; die Leistungssteigerung war mit 25 Prozent (Cinebench) oder 16 Prozent (**Anno 1404**) größer – das ist bei einer Übertaktung enorm selten. Allerdings ist der Performance-Gewinn nicht so deutlich wie beim nur zehn Euro teureren Pentium E6300, den wir problemlos auf 4.106 MHz übertakteten. Anschließend lieferte dieser gut spielbare 26/24 Fps bei **Anno 1404** in höchster Detailstufe. Beim X2 245 sind es hingegen lediglich 22/20 Fps. Zudem ist die Leistungsaufnahme des übertakteten E6300 ein wenig geringer. Wenn Sie aber bereits ein Board mit Sockel AM2, AM2+ oder AM3 besitzen, das Sie für den X2 245 weiterverwenden können, ist dieser dank großem Übertaktungspotenzial zum günstigen Preis eine gute Wahl.

ATHLON II X2 245 IM ÜBERTAKTUNGSTEST

Spezifikationen	
Preis (Bezugsquelle)	Ca. € 50,- (AMD)
Stepping/Revision	2/BL-C2
Prozessorkerne	2
Verwendetes Board	MSI 790FX-GD70 (790FX-Chipsatz)
BIOS-Version	1.6

Testergebnisse	Standard	Übertaktung
Takt	2.900 MHz (Basis)	3.755 MHz (+29 %)
Multiplikator	14,5 (Basis)	14,5 (0 %)
Referenztakt	200 MHz (Basis)	259 MHz (+29 %)
Speichertakt (8-8-8-24, 2T)	667 MHz – DDR3-1333 (Basis)	690 MHz – DDR3-1380 (+3 %)
CPU-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,425 Volt (Basis)	1,495 Volt (+5 %)
CPU-Spannung (laut CPU-Z)	1,416 Volt (Basis)	1,488 Volt (+5 %)
CPU-VTT-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,175 Volt (Basis)	1,275 Volt (+9 %)
PLL-Spannung (BIOS-Vorgabe)	2,502 Volt (Basis)	2,552 Volt (+2 %)
PCH-Spannung (BIOS-Vorgabe)	1,100 Volt (Basis)	1,210 Volt (+10 %)
Speicherspannung (BIOS-Vorgabe)	1,60 Volt (Basis)	1,65 Volt (+3 %)
CPU-Temp unter Last (vier Kerne)	31 Grad Celsius (Basis)	34 Grad Celsius (+10 %)
CPU-Temperatur unter Last (Durchschnitt)	150,0 Watt (Basis)	171,9 Watt (+15 %)
Leistungsaufnahme unter Last	6.152 Punkte (Basis)	7.699 Punkte (+25 %)
Cinebench R10 xCPUs	19/17 Fps (Basis)	22/20 Fps (+16/+18 %)
Anno 1404 (Average/Minimum)	39/35 Fps (Basis)	51/48 Fps (+31/+37 %)

System: System: Geforce GTX 285, Corsair CMD8GX3M4A1600C8 (4 Gigabyte), Scythe Mugen 2 mit Scythe S-Flex SFF21E @ 12 Volt; Windows Vista x64, Geforce-Treiber 191.07
Spieleinstellungen: 1.680 x 1.050, maximale Details, kein FSAA/AF
Fazit: Die Performance steigt mehr als die Leistungsaufnahme und die Temperatur.

ALTERNATE™

HARDWARE ▪ SOFTWARE ▪ ENTERTAINMENT

Asus P7P55D Deluxe

Sockel-1156-Mainboard

- Intel® P55 Express Chip • bis 6.400 MT/s Bustakt
- 4x DDR3-RAM (1.333 MHz) • 8x SATA 3Gb/s RAID, U133
- 3x PCIe 2.0 x16, 2x PCIe x1, 2x PCI • 8x USB 2.0, FW
- 8-Kanal-HD-Sound • Dual-Gigabit-LAN • ATX-Bauform

ASUS Inspiring Innovation • Persistent Perfection

169,90

GeIL DIMM 4 GB DDR3-2133-Kit

4 GB Arbeitsspeicher

- „GU34GB2133C9DC" • DIMM DDR3-2133 (PC3-17000)
- mit Aluminium-Kühlkörpern • Timings: 9-9-9-28 • Kit: 2x 2 GB

GeIL

99,90

Western Digital MyPassport Essential

Externe 640-GB-Festplatte

- 640 GB Kapazität • 256-Bit-Hardwareverschlüsselung
- 2,5"-Bauform
- Mini-USB2.0

750 GB

WD Western Digital®

91,90

XFX HD4890

XFX play hard.

ATI-Grafikkarte

- ATI Radeon HD4890 Grafikchip • 850 MHz Chiptakt
- 1.024 MB GDDR5-RAM (256 Bit) • 3.900 MHz Speichertakt
- 2x DVI-I (HDCP, 2x Dual-Link), S-Video
- DirectX 10.1 und OpenGL 3.1
- Crossfire Ready
- PCIe 2.0 x16
- Retail

144,90

LG CH08LS10

Blu-ray-Combo-Laufwerk

- Schreiben: 16x DVD±R, 8x DVD+RW, 6x DVD-RW, 4x DVD±R DL, 5x DVD-RAM, 40x CD-R, 24x CD-RW
- Lesen: 8x Blu-ray, 16x DVD, 5x DVD-RAM, 40x CD
- Buffer Underrun Protection • LightScribe • SATA • Retail
- inkl. Blu-ray-Film „Sieben Leben" und Video-Buster-Gutschein

LG

99,90

Hitachi Deskstar 7K2000

2-TB-Desktop-Festplatte

HITACHI Inspire the Next

- „HDS722020ALA330" • 32 MB Cache
- 7.200 Umdrehungen/Minute
- 3,5"-Bauform • SATA 3Gb/s

127,90

2 TB

Antec Three Hundred-R ALTERNATE-Edition

Das Gehäuse mit optimaler Kühlung und höchster Laufruhe: Das Antec Three Hundred bietet so viel Platz und Zuverlässigkeit wie kein anderes Produkt. In der „ALTERNATE-Edition" ist das Gehäuse auch innen Schwarz lackiert und es sind bereits vier Lüfter mit rot leuchtenden LEDs eingebaut.

- Einbauschächte extern: 3x 5,25"
- Einbauschächte intern: 6x 3,5"
- Lüfter: 1x 140 mm, 3x 120 mm
- Front: 2x USB, Audio
- ATX-Bauform • Midi-Tower
- „ALTERNATE-Edition"

59,90

Antec Believe it.

Linksys WRT54GL

LINKSYS® by Cisco

Wireless-Router

- bis zu 54 MBit/s WLAN (IEEE 802.11g)
- Verschlüsselung: WEP (64/128 Bit), WPA
- 4-Port 10/100 MBit/s LAN-Switch (RJ-45)
- 10/100 MBit/s WAN-Port (RJ-45)
- SPI-Firewall
- Firmware auf Linux-Basis

39,99

Cougar S700

700-Watt-Netzteil

- 700 Watt Leistung (90 % Effizienz)
- Laufwerksanschlüsse: 5x IDE, 1x Floppy, 8x SATA
- Grafikkartenanschlüsse: 2x 6+2-polig, 2x 6-polig
- temperaturgeregelter 140-mm-Lüfter
- vielfältige Schutzfunktionen
- EPS, ATX12V 2.3, ATX 2.03

80 PLUS SILVER

139,90

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.

Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.

PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

Hardware zum Fest

Von: Frank Stöwer

Vor Weihnachten präsentieren die Hardware-Hersteller eine Reihe neuer Produkte. Welche Angebote lohnen sich?

Nach einem von der Wirtschaftskrise gebeutelten Jahr mehren sich zum Jahresende die positiven Zeichen: Die IT-Firmen blicken optimistisch in die Zukunft und nach Monaten der Zurückhaltung sind in den letzten Wochen Dutzende neue Produkte präsentiert worden. Dabei sorgt der wiedererstarkte Euro nicht nur bei High-End-Hardware, sondern auch bei Unter- und Mittelklasse-Modellen für günstigere Preise als noch vor einem halben Jahr. Für Aufrüster ergeben sich also viele neue und interessante Möglichkeiten, preiswert zu einem schnelleren Rechner zu kommen.

NEUE HARDWARE

Intel hat mit den als Core i5 und Core i7 vermarkteten Lynnfield-CPUs attraktive Prozessoren im Programm, AMD hält mit den ebenfalls günstigen neuen Phenom-II-Varianten dagegen. Für wenig Geld gibt es hier bereits vier Kerne und Rechenleistung satt. Auch bei der zugehörigen Infrastruktur hat sich in den vergangenen Monaten einiges getan: DDR3-Speicher ist deutlich billiger geworden, bei Hauptplatinen sorgt vor allem Intels Sockel-1156-Infrastruktur für eine kostengünstigere Produktion.

Bei den Grafikkarten hat AMDs 5000er-Reihe den Markt ordentlich aufgemischt. Saftige Preisnachlässe der Vorgänger-Generation ermöglichen ein preiswertes Aufrüsten und selbst die neueste Technik ist nicht mehr unerschwinglich. Nvidia muss gezwungenermaßen ebenfalls die Preise senken, hat aber im Gegensatz zu AMD noch keine konkurrenzfähigen Grafikchips der nächsten Generation.

Schließlich werden die begehrten SSD-Speicher endlich preiswerter, wenngleich die bewährten Platter-Festplatten noch nicht ausgedient haben. SSDs als Betriebssystem-Beschleuniger gibt es jedoch schon ab knapp 100 Euro. ❑

Bild: MEV

* Die Preisangaben wurden Mitte November über www.pcgames.de/m,preisvergleich recherchiert. Bis zum Erscheinen des Heftes können sich noch Veränderungen ergeben. Wichtig außerdem: Ziehen Sie mehrere Preisvergleichsdienste zurate.

UNSERE EMPFEHLUNGEN

Core 2 Quad Q9550
Für die weit verbreiteten Sockel-775-PCs ist der Q9550 (E0) eine der besten Aufrüst-Optionen. Mit 180 Euro ist der Chip zwar der teuerste der hier vorgestellten Prozessoren, dafür müssen weder Hauptplatine noch Speicher ersetzt werden. Billiger wird das Aufrüsten mit einem Q9400 (150 Euro) oder einem Q8300 (115 Euro).

€ 180,-*

Core i5-750
Kaum ein Prozessor ist in den vergangenen Wochen derart günstig geworden wie der Core i5-750. Für ca. 155 Euro gibt es einen mit 2,67 GHz getakteten Vierkerner, der im Turbomodus auf bis zu 3,2 GHz aufdreht. Wer großen Wert auf Hyper-Threading legt, sollte zum nächstgrößeren Modell i7-860 (2,8 GHz, ca. 230 Euro) greifen.

€ 155,-*

AMD Phenom II X4 965 BE
Mit 3,4 GHz ist der Phenom II X4 965 der am höchsten getaktete AMD-Prozessor. Der offene Multiplikator erlaubt eine weitere Steigerung der Taktfrequenz, im neuen C3-Stepping erreichten wir so fast 4 GHz. Achten Sie unbedingt auf das neue Stepping, mit dem die Verlustleistung noch im Rahmen bleibt (125 statt 140 Watt).

€ 150,-*

LEISTUNG PROZESSOREN

Prozessor	Preis	Durchschnitts-Fps	Fps pro Euro	Fps **	Fps ***	Fps ****
Core i5-750	Ca. € 155,-	74	0,47	110	71	41
Core i7-860*	Ca. € 230,-	68	0,30	88	69	46
Phenom II X4 965 BE	Ca. € 150,-	67	0,45	95	73	32
Core 2 Quad Q9650	Ca. € 260,-	65	0,25	88	75	33
Core i7-920*	Ca. € 220,-	65	0,30	82	68	46
Core 2 Quad Q9550	Ca. € 180,-	63	0,35	86	72	31
Phenom II X3 720 BE	Ca. € 95,-	61	0,64	75	64	43
Phenom II X4 940 BE	Ca. € 130,-	60	0,46	85	66	29
Core 2 Quad Q6600	Ca. € 175,-	53	0,30	70	63	26
Athlon II X3 435	Ca. € 70,-	51	0,73	70	60	24

Sehr gut · Gut · Befriedigend · Ausreichend bis mangelhaft · *mit Hyper-Threading; bessere Werte ohne Hyper-Threading möglich · **Race Driver: Grid · *** Far Cry 2 · **** Anno 1404

Prozessoren

Die besten Angebote von AMD und Intel

Die vergangenen Wochen brachten einen Preisnachlass bei vielen Intel- und AMD-Prozessoren. Bis zur Präsentation neuer Modelle Anfang 2010 erwarten wir keine größeren Preiskorrekturen, sodass die Zeit zum Kauf so günstig ist wie lange nicht mehr.

INTEL-PROZESSOREN

Aufrüster mit Sockel-775-Rechner finden in der Mittelklasse bis 200 Euro die besten Angebote: Eine für aktuelle Spiele völlig ausreichende Leistung bringt der Vierkerner Core 2 Quad Q9550 (2,83 GHz) für knapp 180 Euro. Die nächstgrößere Variante Q9650 (E0) ist mit 3,0 GHz zwar 167 MHz höher getaktet, dafür aber fast 80 Euro teurer. Soll das Upgrade möglichst preiswert sein, empfehlen wir den Core 2 Duo E8400 (3,0 GHz, rund 120 Euro). Mittelfristig sind Zweikern-Prozessoren aber immer weniger für Spiele zu gebrauchen – als Rechenzentrum für den Zweit- oder Multimedia-PC taugen sie allemal.

Interessant ist nach den Preissenkungen vor allem die obere Mittelklasse: So kostet beispielsweise der Core i5-750 nun nur noch 155 statt 195 Euro bei seiner Einführung. Da die passenden Sockel-1156-Platinen deutlich günstiger sind als beim Oberklasse-Sockel 1366, lässt sich bereits für rund 350 Euro ein Aufrüstpaket mit sehr guter Leistung schnüren.

AMD-PROZESSOREN

Auch bei AMD purzeln die Preise: Der derzeit am höchsten getaktete Prozessor, der Phenom II X4 965 BE mit 3,4 GHz, ist schon für knapp 150 Euro zu haben. Beachten Sie aber, dass Sie beim Kauf das jüngste C3-Stepping erwischen. Viele Händler offerieren noch Restbestände mit älterem C2-Stepping, die man noch loswerden möchte. Das C3-Stepping bringt neben einer besseren Speicherkompatibilität eine deutlich niedrigere Thermische Verlustleistung (TDP) von 125 Watt (C2: 140 Watt). Alternativ bietet sich der 200 MHz langsamere und knapp 20 Euro billigere X4 955 an.

In der (unteren) Mittelklasse hat AMD mit den Dreikern-Prozessoren preiswerte Alternativen im Angebot: Der Phenom II X3 720 BE (2,8 GHz, ca. 95 Euro) reicht für die meisten Spiele noch aus. Billiger sind nur die Athlon-II-Prozessoren mit zwei, drei und vier Kernen. Für Büro-PCs etwa eignet sich der Athlon II X2 250 (3,0 GHz, 55 Euro) bestens.

Grafikkarten

DX10, DX10.1 oder schon DX11? Die beste Karte fürs Geld.

Der Grafikkartenmarkt bietet für jeden Geldbeutel den passenden Pixelbeschleuniger. Wir geben Tipps, welche Platinen momentan die beste Leistung bringen. Werfen Sie dazu auch einen Blick auf die Preis-Leistungs-Tabelle.

KARTEN BIS 100 EURO

Die meisten Fps pro Euro liefert in dieser Preisklasse AMDs Radeon HD 4870 mit 512 MB Speicher. Sie ist die erste Wahl für alle, die bevorzugt mit Auflösungen bis 1.680 x 1.050 Pixeln spielen. Ab 1.920 x 1.200 inklusive 4x MSAA geht dieser Karte jedoch der Speicher aus, weshalb wir Nutzern dieser Einstellung zur 20 Euro teureren HD 4870 mit 1 GB RAM raten. Ein Manko der HD 4870 ist allerdings die Lautheit unter Last (bis zu 3,9 Sone). Dem wirken die teureren Herstellerdesigns wie Sapphires Toxic- oder Vapor-X-Modelle entgegen (maximal 1,2 Sone).

100 BIS 200 EURO

Unterhalb von 150 Euro locken AMDs Radeon HD 4890 und Nvidias Geforce GTX 260 mit 216 Shader-Einheiten. AMDs Angebot beschert Ihnen zwar viele Fps für 140 Euro, allerdings sind Karten mit dem Referenzkühler sehr laut (bis zu 6,8 Sone in Spielen). Die GTX 260 rechnet dagegen etwa zehn Prozent langsamer, punktet jedoch mit ihrem leisen Kühldesign. Palits GTX 260 Sonic (siehe rechts) ist ab Werk um zehn Prozent übertaktet und arbeitet mit nur 1,7 Sone unter Spielelast. Eine Geforce GTX 275 im Referenzdesign ist davon ausgehend um weitere fünf Prozent schneller, jedoch fast doppelt so laut. Auch hier lockt die Palit GTX 275 (180 Euro) mit dem gleichen Kühler wie auf der GTX 260.

AMDs Radeon-Karten HD 5770 und 5750 fallen zwar in Relation zu ihrer Fps-Leistung etwas zu teuer aus, punkten dafür jedoch mit DX11- und Multi-Monitor-Funktionen (Eyefinity), optionalem Supersampling-AA und niedriger Leistungsaufnahme – 20 Watt im Leerlauf und 80 (5750) bis 100 Watt (5770) unter Last sind die Regel.

250 EURO UND DARÜBER

Das Preissegment oberhalb von 200 Euro plagen nach wie vor Lieferengpässe: Nvidias Geforce GTX 285 ist Mangelware und auch AMDs Radeon-HD-5800-Karten sind rar. Dementsprechend viel Geld müssen Sie für eine HD 5870 berappen. Unterhalb von 350 Euro ist keine Karte lieferbar, die exzellente Vapor-X-Version von Sapphire kostet sogar fast 400 Euro. Die rund 20 Prozent langsamere HD 5850 ist preislich attraktiver: Ab 260 Euro erhalten Sie GTX-285-Leistung bei 30 Prozent geringerem Stromverbrauch. Hinzu kommen DX11-Funktionen, die alle HD-5000-Karten relativ zukunftssicher machen.

SPIELER-GRAFIKKARTEN: UNSERE EMPFEHLUNGEN

Radeon HD 4870 (512 Megabyte) — € 100,-*

Sie haben nur ein Weihnachtsbudget von 100 Euro? Dann greifen Sie zu einer Radeon HD 4870 mit 512 Megabyte Speicher. Sie liefert viel Leistung bis hoch zu 1.680 x 1.050 mit 4x MSAA/16:1 AF. Spielen Sie in höheren Auflösungen, sollten Sie 20 Euro mehr investieren und die 1.024-Megabyte-Version kaufen.

Geforce GTX 260-216 (896 Megabyte) — € 130,-*

Ab 130 Euro bekommen Sie Nvidias GTX 260. Achten Sie darauf, eine Version mit 216 Shader-ALUs zu kaufen – die alten 192er-Karten sind etwa sieben Prozent langsamer. Ein leises und werksübertaktetes Modell ist die GTX 260 Sonic von Palit. GTX-260-Karten in stromsparender 55-Nanometer-Fertigung sind vorzuziehen.

Radeon HD 5850 (1.024 Megabyte) — € 260,-*

AMDs Radeon HD 5850 überzeugt im Gegensatz zur großen Schwester HD 5870 mit einem guten Preis-Leistungs-Verhältnis. Für rund 260 Euro erhalten Sie mehr Leistung als bei einer GTX 285, DX11-Unterstützung, gute Emissionswerte sowie optionales Supersampling-AA.

SPIELER-GRAFIKKARTEN: PREIS-LEISTUNGS-VERHÄLTNIS

Grafikkarte	Preis	Durchschnitts-Fps	Fps pro Euro
Radeon HD 4870 (512 Megabyte)	Ca. € 100,-	45	0,45
Radeon HD 4850 (512 Megabyte)	Ca. € 80,-	36	0,45
Radeon HD 4870 (1.024 Megabyte)	Ca. € 120,-	49	0,41
Geforce GTS 250 (1.024 Megabyte)	Ca. € 100,-	41	0,41
Geforce 9800 GT (512 Megabyte)	Ca. € 75,-	30	0,40
Radeon HD 4890 (1.024 Megabyte)	Ca. € 140,-	54	0,39
Geforce GTX 260-216 (896 Megabyte)	Ca. € 130,-	50	0,38
Radeon HD 4770 (512 Megabyte)	Ca. € 90,-	32	0,36
Radeon HD 5770 (1.024 Megabyte)	Ca. € 140,-	47	0,34
Geforce GTX 275 (896 Megabyte)	Ca. € 180,-	55	0,31
Radeon HD 5850 (1.024 Megabyte)	Ca. € 260,-	63	0,24
Radeon HD 5870 (1.024 Megabyte)	Ca. € 350,-	71	0,20
Geforce GTX 285 (1.024 Megabyte)	Ca. € 300,-	59	0,20
Geforce GTX 280 (1.024 Megabyte)	Ca. € 280,-	56	0,20

Sehr gut / Gut / Befriedigend / Ausreichend bis mangelhaft

Die Durchschnitts-Fps wurden unter 1.680 x 1.050 mit 4x MSAA/16:1 AF in unseren üblichen Benchmark-Spielen ermittelt: **Call of Duty: World at War**, **Crysis Warhead**, **Fallout 3** und **Race Driver: Grid**. Gut sichtbar ist, dass Grafikkarten im Preisbereich um 100 Euro das beste Preis-Leistungs-Verhältnis aufweisen. Oberhalb von 200 Euro bekommen Sie zwar absolut mehr Bilder pro Sekunde, zahlen jedoch überproportional mehr Geld dafür.

Mainboards/Speicher

Die optimale Platine sowie DDR2- und DDR3-Kauftipps

Aktuelle Hauptplatinen sind derzeit erfreulich günstig, Arbeitsspeicher hingegen vergleichsweise teuer – wir zeigen empfehlenswerte Produkte.

MAINBOARDS

Mit der Tabelle auf der nächsten Seite oben finden Sie die optimale Platine für Ihre Ansprüche und Ihr Budget. Suchen Sie einfach oben die Spalte aus, die zu Ihren Wünschen passt, und wählen Sie die Zeile, die Ihrem Budget entspricht. Neben den beiden Spartipps rechts besonders empfehlenswert: das übertaktungsfreudige sowie günstige MSI P55-GD65 und das AM3-Topmodell MSI 790FX-GD70.

SPEICHER

DDR2-RAM ist in den vergangenen Monaten deutlich teurer geworden. So kostet etwa das Corsair-Riegelpärchen (Kit) TWIN2X4096-8500C5 mit zweimal 2.048 MB und DDR2-1066-Garantie nun 80 Euro; im September waren es noch 60 Euro. Für 85 Euro bekommen Sie bereits ein DDR3-1600-Kit mit 4 GB. Da sich die Hersteller auf DDR3-RAM konzentrieren, rechnen wir nicht damit, dass die DDR2-Preise bald deutlich fallen. Damit ist der Umstieg auf die Sockel 1156 sowie AM3, die ausschließlich DDR3-RAM unterstützen, sehr interessant. Für möglichst günstige PCs empfehlen wir hingegen trotzdem DDR2.

UNSERE EMPFEHLUNGEN

Asrock P55 Pro, Sockel 1156 — € 90,-*

Für rund 90 Euro ist die Ausstattung erstaunlich umfangreich: sechs interne SATA-Anschlüsse, zwei E-SATA-Ports, digitale Sound-Ausgänge, Firewire und sogar Diagnose-LEDs zur Fehlersuche. Zudem bietet das P55 Pro ein sehr gutes BIOS und lief in unseren Übertaktungstests mit 200 MHz Referenztakt und DDR3-2000 stabil.

Gigabyte MA770-UD3, Sockel AM2+ — € 55,-*

Günstiger geht es kaum: Wenn Sie einen schlichten Spiele-PC wollen, ist das 55 Euro günstige MA770-UD3 ideal. Es bietet eine ordentliche Ausstattung sowie eine sehr gute Lüftersteuerung für den Prozessor und eignet sich sogar für vorsichtige Übertaktungsversuche. Wir empfehlen dazu vier GB DDR2-800-RAM für rund 65 Euro.

G.Skill Trident F3-12800CL8D-4GBTD — € 85,-*

Das Trident-Kit ist für den DDR3-1600-Modus mit den Latenzen 8-8-8-21 bei 1,65 Volt vorgesehen. Damit lief es auf den im Test verwendeten Sockel-1156- und Sockel-AM3-Boards stabil, bei der AM3-Platine mussten wir nur die Spannung auf 1,75 Volt anheben. Alternativ ist der DDR3-1333-Modus mit 7-7-7-21 bei 1,65 Volt stabil.

DAS OPTIMALE MAINBOARD

Bedarf/Budget (Sockel, Chip)	Einfacher Spiele-PC	Vorsichtiges Übertakten	Anspruchsvolles Übertakten	Sinnvolle Crossfire-Konfiguration	Sinnvolle SLI-Konfiguration	HTPC mit Blu-ray-Unterstützung	Viel Ausstattung, SATA, LAN, Firewire (möglichst: USB 3.0, SATA 3)
Bis € 75,-	Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+, 770), ca. € 55,-	Gigabyte MA770-UD3 (Sockel AM2+, 770), ca. € 55,-	Nicht empfohlen	Nicht empfohlen	Nicht empfohlen	Gigabyte MA785GMT-UD2H (Sockel AM3, 785G, Micro-ATX), ca € 70,-	Nicht empfohlen
€ 76,- bis 100,-	Asrock P55 Pro (Sockel 1156, P55), ca. € 90,-	Asrock P55 Pro (Sockel 1156, P55), ca. € 90,-	Nicht empfohlen	MSI K9A2 Platinum (Sockel AM2+, 790FX), ca. € 100,-	Nicht empfohlen	Zotac GF 9300-ITX WiFi (Sockel 775, GF 9400, Mini-ITX), ca. € 100,-	Nicht empfohlen
€ 101,- bis 130,-	MSI P55-GD65 (Sockel 1156, P55), ca. € 130,-	MSI P55-GD65 (Sockel 1156, P55), ca. € 130,-	MSI P55-GD65 (Sockel 1156, P55), ca. € 130,-	Gigabyte MA790FXT-UD5P (Sockel AM3, 790FX), ca. € 130,-	Asus M3N-HT Deluxe (Sockel AM2+, Nforce 780a SLI), ca. € 110,-	Asus AT3N7A-I (mit CPU: Atom 330, Ion, Mini-ITX), ca. € 110,-	Gigabyte MA790FXT-UD5P (Sockel AM3, 790FX), ca. € 130,-
€ 131,- bis 160,-	Nicht empfohlen	MSI 790FX-GD70 (Sockel AM3, 790FX), ca. € 140,-	MSI 790FX-GD70 (Sockel AM3, 790FX), ca. € 140,-	Foxconn Flaming Blade (Sockel 1366, X58), ca. € 150,-	Foxconn Flaming Blade (So. 1366, X58), ca. € 150,-	Zotac Ion ITX F (mit CPU: Atom 330, Ion, Mini-ITX), ca. € 150,-	MSI 790FX-GD70 (Sockel AM3, 790FX), ca. € 140,-
€ 161,- bis 200,-	Nicht empfohlen	Nicht empfohlen	MSI P55-GD80 (Sockel 1156, P55), ca. € 180,-	Asus Rampage II Gene (Sockel 1366, X58), ca. € 180,-	Asus Rampage II Gene (So. 1366, X58), ca. € 180,-	Nicht empfohlen	Gigabyte P55-UD6 (Sockel 1156, P55), ca. € 180,-
ab € 201,-	Nicht empfohlen	Nicht empfohlen	Asus Rampage II E. (Sockel 1366, X58), ca. € 270,-	Asus P6T6 WS Revol. (So. 1366, X58), ca. € 270,-	Asus P6T6 WS Revolution (So. 1366, X58), ca. € 270,-	Nicht empfohlen	Asus P7P55D-E Premium (Sockel 1156, P55), ca. € 250,-

Empfohlen   Bedingt geeignet: gerade noch ausreichend oder teuer   Nicht empfohlen: kein geeignetes Board in diesem Preisbereich oder zu teuer

UNSERE EMPFEHLUNGEN

Samsung Ecogreen F2 HD154UI
Gute Festplatten mit 500 Gigabyte gibt es schon für rund 40 Euro. Doch die meisten Gigabytes für Ihr Geld bekommen Sie in der 1,5-Terabyte-Klasse, etwa mit der Samsung Ecogreen F2 HD154UI für nur 80 Euro: Die nimmt locker alle Fotos der Weihnachtsfeier auf, zudem arbeitet sie dank 5.400 U/min angenehm leise.

€ 80,-*

WD Caviar Black WD2001FASS
Wer sich ein Höchstmaß an Platz und Leistung wünscht, liegt mit Western Digitals Caviar-Black-Topmodell richtig: Das Laufwerk bietet satte 2 Terabyte Platz und bewegt Daten mit sehr hohen Transferraten – nur Solid State Disks sind noch schneller. Dafür kostet dieses Prachtstück aber auch rund 230 Euro.

€ 230,-*

Super Talent Ultradrive GX 128 GB
Was schenkt man jemandem, der schon alles hat? Zum Beispiel eine Solid State Disk: Diese Luxuslaufwerke machen selbst High-End-PCs noch spürbar schneller, Programme öffnen sich im Nu – und zu hören ist dabei nicht das Geringste. Empfehlenswert ist etwa Super Talents Ultradrive-GX-Reihe mit 64 oder 128 Gigabyte.

€ 270,-*

DAS OPTIMALE LAUFWERK

Festplatten	GB/E	Größe	Lautheit*	Lesen/Schreiben	Preis
Samsung F2 HD154UI	18,75	1.500 GB	0,2/0,3	87,2/84,2 MB/s	€ 80,-
Seagate ST31500541AS	17,65	1.500 GB	0,2/0,3	81,8/81,6 MB/s	€ 85,-
Seagate ST31500341AS	16,67	1.500 GB	0,5/0,7	99,4/98,8 MB/s	€ 90,-
Samsung F3 HD103SJ	15,38	1.000 GB	0,4/0,9	118,8/117,8 MB/s	€ 65,-
Samsung F1 HD103UJ	15,38	1.000 GB	0,3/0,5	95,4/93,7 MB/s	€ 65,-
Seagate ST31000528AS	15,38	1.000 GB	0,4/0,5	102,3/100,7 MB/s	€ 65,-
Seagate ST32000542AS	14,29	2.000 GB	0,2/0,4	94,3/93,8 MB/s	€ 140,-
WD WD20EADS	12,50	2.000 GB	0,2/0,3	77,4/77,5 MB/s	€ 160,-
Samsung F3 HD502HJ	12,50	500 GB	0,2/0,4	116,2/116,2 MB/s	€ 40,-
Seagate ST3500418AS	12,50	500 GB	0,4/0,7	106,9/106,4 MB/s	€ 40,-
WD WD2001FASS	8,70	2.000 GB	0,3/0,6	115,6/115,5 MB/s	€ 230,-
SSDs	**GB/E**	**Größe**	**Controller**	**Lesen/Schreiben**	**Preis**
Super Talent Ultradrive GX	0,44	128 GB	Indilinx	231,1/194,7 MB/s	€ 290,-
Intel X25-M G2	0,43	160 GB	Intel	205,3/86,0 MB/s	€ 370,-
Kingston SSD Now V	0,42	40 GB	Intel	204,5/46,0 MB/s	€ 95,-
Mushkin IO Series	0,40	128 GB	Indilinx	200,0/197,0 MB/s	€ 320,-
Corsair P64	0,40	64 GB	Samsung	185,3/149,8 MB/s	€ 160,-
OCZ Vertex Turbo	0,34	128 GB	Indilinx	231,1/222,2 MB/s	€ 380,-

Preis-Leistungs-Verhältnis: Sehr gut   Gut   Befriedigend   Ausreichend

* Lautheit aus 0,5 Metern Abstand in Sone, Leerlauf/Zugriff

Festplatten/SSDs

Schnelle und leise Laufwerke für jeden Einsatzzweck

Die alte Festplatte stört mit lautem Rattern die Festtagsstimmung? Programme brauchen ewig für den Start? Dann ist es Zeit für eine neue Festplatte. Viel ausgeben müssen Sie dafür nicht.

FESTPLATTEN

Sparsame finden schon für unter 40 Euro sehr gute Festplatten: Eine Samsung Spinpoint F3 HD502HJ bietet 500 Gigabyte Platz und eine sehr hohe Performance, ohne dabei laut zu werden. Wer aber mehr Speichervolumen braucht, findet in der 1,5-Terabyte-Klasse das beste Preis-Leistungs-Verhältnis: die Ecogreen F2 HD154UI etwa, die für den doppelten Preis der kleinen HD502HJ die dreifache Kapazität bietet. Sie ist mit maximal 0,3 Sone außerdem sehr leise und damit ideal für den Wohnzimmerrechner. Höchstleistungen dürfen Sie von solch einem 5.400-U/min-Laufwerk nicht erwarten, trotzdem arbeitet die F2 dank hoher Datendichte schneller als die meisten älteren Festplatten, etwa PATA-Laufwerke.

Noch mehr Performance bringt Western Digitals Caviar Black mit satten 2 Terabyte und 7.200 U/min. Dafür wird diese aber mit bis zu 0,6 Sone etwas lauter. Wer trotz des Preises von 230 Euro noch Weihnachtsgeld übrig hat, sollte daher 30 Euro in eine Festplattendämmung investieren, etwa Scythes Quiet Drive. Diese Dämmbox senkt Lauf- und Zugriffsgeräusche und entkoppelt die Festplatte vom Gehäuse.

SOLID STATE DISKS

Wer sich nach absoluter Stille sehnt, kommt nicht um eine Solid State Disk herum: Diese Laufwerke verwenden Flash-Speicherchips statt rotierender Magnetscheiben, was sie unhörbar sowie robuster und deutlich flotter als herkömmliche Festplatten macht. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie ein Exemplar mit Cache und modernem Controller wählen, etwa Modelle mit Indilinx-, Intel- oder Samsung-Technik. Unser Kauftipp ist Super Talents Ultradrive GX mit Indilinx-Controller.

Noch sind SSDs sehr teuer, brauchbare Laufwerke mit 64 Gigabyte Kapazität kosten mindestens 150 Euro. Daher sollten Sie sie nicht als Datenlager nutzen, sondern nur das Betriebssystem und Anwendungen darauf installieren.

Monitore

Flüssigkristallbildschirme werden immer preiswerter.

Zu einem schnellen Rechner gehört natürlich auch ein guter Bildschirm als Präsentationsfläche für Spiele und Filme. Wir suchen für Sie die Sahnestücke der letzten Tests heraus.

22-ZOLL-LCDS

Spieler sollten keine LCDs mit weniger als 22 Zoll Bildschirmdiagonale mehr kaufen. In die 22-Zoll-Klasse steigen Sie schon ab 140 Euro ein und bekommen zu diesem Preis

Weiter auf Seite 108 ▶

UNSERE EMPFEHLUNGEN

Samsung Syncmaster 2233BW
Ein empfehlenswerter Flachbildschirm in der 22-Zoll-Klasse ist der Samsung Syncmaster 2233BW, der rund 170 Euro kostet. Vor einigen Wochen war das LCD sogar noch für 140 Euro erhältlich. Das Syncmaster bietet eine befriedigende Reaktionszeit von 25 Millisekunden. Der Bildschirm löst mit 1.680 x 1.050 Pixeln auf und wird per D-Sub oder DVI-D angeschlossen.

€ 170,-*

LG Flatron W2453TQ
Mit dem LG Flatron W2453TQ bekommen Sie ein 24-Zoll-LCD im 16:9-Format. Das LCD ist dank der Auflösung 1.920 x 1.080 und HDCP-Unterstützung am DVI-D-Eingang Full-HD-fähig. Die Reaktionszeit ist mit 16 Millisekunden erfreulich gering und optimal für schnelle Action-Spiele. Rund 230 Euro sind ein Schnäppchen.

€ 230,-*

Asus VW266H
Wenn es dann doch eine 26-Zoll-Bildschirmdiagonale sein sollen, empfehlen wir Ihnen das Asus VW266H. Der Flüssigkristallbildschirm bietet D-Sub, DVI-D und HDMI zum Anschluss an den PC. Mit 15 Millisekunden Reaktionszeit ist das VW266H sehr gut für Spiele geeignet.

€ 280,-*

UNSERE EMPFEHLUNGEN

Steelseries Xai
Gut ausgestattete Spielermäuse gibt es schon für weniger als 60 Euro. Trotzdem ist die für Links- und Rechtshänder gleichermaßen geeignete Xai ihren Preis wert. Nur hier kann der Spieler Profileinstellungen direkt in der Hardware der absolut präzise und verzögerungsfrei abtastenden Maus (bis zu 5.001 Dpi) vornehmen.

€ 60,-*

Logitech G500
Wer auf Features wie zusätzliche Gewichte, eine Deaktivierung der Scrollradrasterung sowie zehn frei programmierbare Tasten nicht verzichten will, schreibt Logitechs G500 auf seinen Wunschzettel. Die 5.700-Dpi-Maus kombiniert eine sehr gute Ergonomie mit einer optimalen Präzision und einer absoluten Latenzfreiheit.

€ 50,-*

Microsoft Sidewinder X6 (OEM)
Die Tastatur, bei der Sie den Nummernblock modular an der rechten oder linken Seite unterbringen können, ist ein Präsent, das Ihren Geldbeutel schont. Zur üppigen Ausstattung gehören unter anderem Drehregler für Helligkeit und Lautstärke sowie 24 Makrotasten. Der Anschlag der halbhohen Tasten ist gut, ihr Gegendruck perfekt.

€ 40,-*

RAZER NAGA: DIE IDEALE MAUS FÜR MMO-SPIELER

Online-Rollenspiele unterm Weihnachtsbaum – mit der speziell für MMOs wie **World of Warcraft**, **Runes of Magic**, **Warhammer Online** und **Age of Conan** entwickelten Razer-Maus ist das kein Problem. Das Besondere an der Naga, die dank ihrer Ringfingerablage und der gelungenen Form eine sehr gute Ergonomie und damit stundenlange ermüdungsfreie MMO-Einsätze garantiert, sind zwölf blau beleuchtete Zusatztasten. Diese befinden sich im Daumenbereich der mit 5.600 Dpi abtastenden Maus und besitzen, anders als die restlichen vier Tasten, einen harten Druckpunkt, damit sie nicht zufällig ausgelöst werden. Online-Rollenspieler können die MMO-Tasten mit Funktionen wie Angriffsmakros, Buffs oder Tränken belegen, was in der Praxis problemlos klappt. Leider lässt es die Software der Naga nicht zu, diese Tasten außerhalb der unterstützten Spiele mit selbst definierten Aktionen zu belegen. In puncto Genauigkeit und Latenz gibt es allerdings nichts zu meckern.

beispielsweise das Acer X3 Acer X223W. Dieser Flüssigkristallbildschirm bietet 23 Millisekunden Reaktionszeit, D-Sub sowie DVI-D (HDCP) und maximal 250 Candela pro Quadratmeter. Allerdings hat das Display eine schlechte Ausleuchtung und einen sehr kleinen Blickwinkel. Eine bessere Leistung bringt das Samsung Syncmaster 2233BW für 170 Euro. Wenn Sie 340 Euro ausgeben wollen, sollten Sie das Samsung Syncmaster 2233RZ ins Auge fassen, denn das bietet 120-Hertz-Technik und 14 Millisekunden Reaktionszeit. Zusammen mit der Nvidia Geforce 3D Vision (etwa 130 Euro) können Sie das LCD als 3D-Monitor nutzen.

24-ZOLL-LCDS

Bei LC-Displays kommt es bekanntlich auch auf die Größe an, daher ist ein 24-Zöller ein guter Kompromiss aus Bildschirmdiagonale und Preis. Einsteigen können Sie hier schon für rund 180 Euro. Dafür erwerben Sie das Acer X3 X243H mit 18 Millisekunden Reaktionszeit. Allerdings haben wir im Test eine deutliche Corona-Bildung beobachtet. Daher sollten Spieler lieber 50 Euro mehr ausgeben und zum LG Flatron W2453TQ greifen. Wenn Geld überhaupt keine Rolle spielt, ist das Eizo Foris FX2431 etwas für Sie: Das knapp 900 Euro teure LCD ist mit so ziemlich allen Bildsignaleingängen ausgestattet, die es am aktuellen Markt gibt. Darunter sind neben DVI-D und zweimal HDMI auch S-Video und Komponente. Mit einer Fernbedienung schalten Sie zwischen den Eingängen um. Außerdem bietet das Foris FX2431 18 Millisekunden Reaktionszeit, ein S-PVA-Panel und eine sehr gute Helligkeitsverteilung.

26- BIS 27-ZOLL-LCDS

Falls Ihnen 24 Zoll nicht ausreichen, müssen Sie eine Klasse höher nach dem Wunsch-LCD suchen. Die 26-/27-Zoll-Bildschirme bieten die gleiche Auflösung (1.920 x 1.200) wie viele 24-Zöller. Unser Preis-Leistungs-Tipp in diesem Segment ist das Asus VW266H für 280 Euro.

Eingabegeräte

Mäuse und Tasturen für das optimale Spielen am PC

Eingabegeräte wie Maus und Tastatur sind sozusagen der verlängerte Arm des Spielers. Patzt eine Maus in den Disziplinen Präzision und Latenzfreiheit oder besitzen die Tasten einer Tastatur keinen direkten Anschlag und einen schwammigen Druckpunkt, leidet das Spielvergnügen spürbar. Welche Produkte Sie sich bedenkenlos unter den Weihnachtsbaum legen lassen können, erfahren Sie hier.

MÄUSE FÜR SPIELER

Sparfüchse finden schon für 20 Euro einen voll spieletauglichen Nager: Die Fireglider von Sharkoon ist mit Extras wie einer Dpi-Umschaltung, Makro-Funktion, Gewichten, Ersatzfüßen und einem Profilspeicher ausgestattet und reagiert erst bei der höchsten Abtastrate von 3.600 Dpi ein wenig ungenau. Gibt Ihr Weihnachtsbudget mehr her, sollten Sie einen Blick auf die G500 von Logitech (50 Euro) oder die Xai von Steelseries (60 Euro) werfen. Diese beiden Produkte unterscheiden sich vor allem durch ihre Ausstattung. Wollen Sie Ihr Profil mit den persönlichen Einstellungen auch an anderen PCs nutzen, raten wir zur Xai. Wer ein prall gefülltes Ausstattungspaket inklusive Gewichtsanpassung und Deaktivierung der Scrollradrasterung bevorzugt, für den ist die G500 geeignet. Weitere Alternativen in der Preisklasse bis 60 Euro sind die neu aufgelegte Kone von Roccat (55 Euro) oder die Kova vom selben Hersteller (50 Euro). Beide Mäuse tasten mit 3.200 Dpi ab und kombinieren eine gute Ausstattung mit einer sehr guten Leistung.

SPIELER-TASTATUREN

Sie wollen sich am Heiligabend mit einer Spieler-Tastatur beschenken? Dann finden Sie mit der Logitech G15 (Refresh) das richtige Produkt. Für 55 Euro erwerben Sie eine Gamer-Tastatur im Fullsize-Format mit normaler Tastenhöhe, die nicht mit Ausstattung geizt und deren sehr guter Anschlag und die optimalen Tastendruckpunkte einen ermüdungsfreien Spielbetrieb garantieren. (Online-)Rollenspielern empfehlen wir die Roccat Valo für 80 Euro. Sie ist ähnlich gut ausgestattet wie die G15 (Refresh), bietet aber eine noch umfangreichere Makrofunktion. Fahren Sie dagegen zum Weihnachtsfest einen harten Sparkurs, ist die 40 Euro günstige Microsoft Sidewinder X6 in der OEM-Version für Sie ideal. Sie verbindet eine gute Ausstattung mit einer guten Leistung.

SENSATIONELLE WEIHNACHTS ANGEBOTE!

Für Xbox 360, Nintendo DS, Nintendo Wii, Sony PSP, Sony PS3 und PC-Games im Innenteil!

McMEDIA

Ein McMEDIA-Gamestore ist auch in Ihrer Nähe!

Das McMEDIA-Händlerverzeichnis: Nur noch 4 x umblättern!

Wii

Wii Spar-Bundle

+ Wii Konsole
+ Wii Fernbedienung
+ Wii Motion Plus
+ Wii Nunchuk Controller
+ Wii Sports
+ Wii Sports Resort
+ Wii Tasche GRATIS!

LIMITED BLACK EDITION!

Wii Fernbedienung inkl. Wii Motion Plus Einzelpreis 49,99 statt 59,99

inkl. Wii MOTION PLUS

inkl. Wii SPORTS RESORT SPIELE-SOFTWARE

inkl. Wii SPORTS SPIELE-SOFTWARE

Nunchuk Controller Einzelpreis 19,99

+ HOCHWERTIGE Wii-TASCHE GRATIS!

199,99

statt 249,98

Solange der Vorrat reicht!

SCHNÄPPCHEN

Call Of Duty: World at War

Guitar Hero: World Tour

je 9,99

statt 29,99

Star Wars: The Force Unleashed

James Bond: Ein Quantum Trost

Alien Syndrome

4,99

statt 29,99

Top Wii-Spiele zum Bundle-Sparpreis!*

*Beim Kauf der Wii Konsole können die Wii-Spiele aus diesem Feld zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.

SpongeBob's Eiskalt entwischt
Cars: Race-O-Rama
BUNDLE-SPARPREIS*
je 19,99
Einzelpreis je 29,99

FIFA 10
Need For Speed: Nitro + Fingerschweißband GRATIS!
BUNDLE-SPARPREIS*
je 34,99
Einzelpreis je 49,99

PREISSTURZ!

MySims Agents
29,99
statt 49,99

HASBRO: Spiel Mal Wieder
Enthält 5 Spiele!
Resident Evil: The Darkside Chronicles
Ab 27.11.09
je 39,99
statt 44,99

Tales Of Symphonia: Dawn Of The New World + Cargantuan Black Dragon Figur GRATIS!
Hochwertige Figur ca. 20 cm hoch!
49,99

SCHNÄPPCHEN

Mein Fitness-Coach
Sonic Unleashed
Marbles! Balance Challenge
je 22,-

Wii

Mario Kart + Lenkrad

Fernbedienung nicht enthalten.

Wii Sports Resort + Wii Motion Plus

Wii Fit Plus + Balance Board

Wii Fit Plus Einzelpreis 19,99

COUPON-PREIS 89,99

Preis ohne Coupon 99,99

Mario Party 8

New Super Mario Bros.

Für bis zu 4 SPIELER gleichzeitig!

Pokémon Battle Revolution

RTL Winter Sports 2010 - The Great Tournament

Ab 26.11.09

COUPON-PREIS je 44,99

Preis ohne Coupon je 49,99

10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden. Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln aus dem Feld. Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 31.12.09, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.

FIFA 10

Left 4 Dead 2

Ab 03.12.09

Saboteur

PC Spiele

Need For Speed: Undercover Classics

Command & Conquer: Alarmstufe Rot 3 Classics

je 19,99

Dead Space Classics

FIFA 09 Classics

SCHNÄPPCHEN

je 9,99

Need For Speed: Carbon

Harry Potter und der Orden des Phönix

Die Sims: Inselgeschichten

NINTENDO DS

Lego Indiana Jones 2

Cooking Mama 3

Mario Kart

Mario & Luigi: Abenteuer Bowser

New Super Mario Bros.

Pokémon: Platin-Edition

Nintendogs: Labrador & Freunde

Animal Crossing: Wild Word

Pokemon Dungeon 3: Erkundungsteam Himmel

Prof. Layton und die Schatulle der Pandora

COUPON-PREIS

je 35,99

Preis ohne Coupon je 39,99

10% RABATT-COUPON

10% Rabatt auf alle Artikel, die im Coupon-Feld präsentiert werden. Auch gültig beim gleichzeitigen Kauf von mehreren Artikeln aus dem Feld. Nur gültig bei Vorlage des Coupons bis zum 31.12.09, solange der Vorrat reicht. Nicht gültig in Kombination mit anderen Aktionen.

Dr.Kawashima - Mehr Gehirn-Jogging

Practise English! Face Everyday Situation

COUPON-PREIS

je 26,99

Preis ohne Coupon je 29,99

Easy Piano + Klavier-Tastatur

Ab 04.12.09

JETZT VORBESTELLEN!

The Legend Of Zelda: Spirit Tracks + 2 Zelda-Figuren GRATIS!

Ab 11.12.09

Solange der Vorrat reicht!

gültig bis 5.12.09

TinkerBell 2 + Blümchenkette GRATIS!

Prinzessin Lillifee: Meine liebsten Freunde + Lillifee DS-Tasche GRATIS!

je 39,99

statt 49,99

NINTENDO DS

Nintendo DSi

+ Naruto: Ninja Destiny GRATIS!

- 2 Kameras
- größere Bildschirme
- SD-Kartenslot
- bessere Lautsprecher
- Inkl. Webbrowser
- Musik-Player
- Foto-Software

Jetzt auch in neuen Farben erhältlich!

je 169,99

statt 189,99

+ 1 Top-Spiel nach Wahl zum Bundle-Sparpreis!*

* Beim Kauf der Nintendo DSi inkl. Gratisspiel (Naruto: Ninja Destiny) kann eins der in diesem Feld präsentierten Top-Spiele zum Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.

SpongeBob's Eiskalt Entwischt — Einzelpreis 35,99 — statt 39,99

Cars: Race-O-Rama — Einzelpreis 35,99 — statt 39,99

BUNDLE-SPARPREIS* je 19,99

Lernerfolg Vorschule - Capt'n Sharky — statt 29,99 — Einzelpreis 26,99

Lernerfolg Grundschule: Mathematik intensiv - Klasse 1-4 — statt 29,99 — Einzelpreis 26,99

FIFA 10 — Einzelpreis 35,99

Need For Speed: Nitro — Einzelpreis 35,99

BUNDLE-SPARPREIS* je 24,99

statt 39,99

SCHNÄPPCHEN

je 9,99

statt 19,99

- SimCity Creator
- FIFA Street 3
- Skate It
- Call Of Duty: World at War

Lernerfolg Grundschule: Englisch

22,50

statt 29,99

PREISSTURZ

MySims Agents

19,99

statt 39,99

Puzzle: Prinzessin Lillifee — Ab 26.11.09

Puzzle: Diddl — Ab 11.12.09

je 24,99

PS3

SONY PLAYSTATION 3

STRENG LIMITIERT!

PS3 Konsole
250 GB Festplatte
+ Wireless Controller
+ Uncharted 2

349,99

PlayStation 3
120 GB Festplatte
+ Dual Shock 3
Wireless Controller

299,99

Star Wars: The Force Unleashed - The Sith Edition
+ Star Wars Figur GRATIS!

Auch für Xbox 360

39,99

+ 1 Top-Spiel nach Wahl zum Bundle-Sparpreis!*

Beim Kauf der PS3 120 GB Konsole kann eins der in diesem Feld präsentierten Top-Spiele zum Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.

Need For Speed: Shift
WWE SmackDown vs. Raw 2010
Brütal Legend
FIFA 10
Dragon Age: Origins

Einzelpreis je 59,99

BUNDLE-SPARPREIS*

je 39,99

statt 69,99

TOP-NEUHEIT

Assassin`s Creed 2

Auch für Xbox 360

54,99

statt 69,99

SCHNÄPPCHEN

Mirror´s Edge — Ab 30.11.09
Prince Of Persia — Ab 30.11.09
Need For Speed: ProStreet — Ab 30.11.09

je 19,99

PSP

Top-Spiel zum Bundle-Sparpreis!*

* Beim Kauf einer PSP 3004 Konsole kann WWE 2010 zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.

Tekken 6

Ab 11.12.09

39,99

WWE SmackDown vs. Raw 2010

Einzelpreis 39,99

BUNDLE-SPARPREIS*

19,99

XBOX 360

STRENG LIMITIERT!

Xbox 360 Konsole im exklusiven Modern Warfare-Look!

inkl. 250 GB Festplatte
+ 2 Wireless Controller
+ Call Of Duty: Modern Warfare 2
+ Headset

329,99

statt 354,97

Einzelpreis Call Of Duty: Modern Warfare 2 für PS3 und Xbox 360 je 59,99 statt 69,99

Xbox 360 Elite Konsole inkl. 120 GB Festplatte 249,99

+ 1 Top-Spiel nach Wahl zum Bundle-Sparpreis!*

* Beim Kauf der Xbox 360 Elite Konsole inkl. Modern Warfare 2 kann eins der in diesem Feld präsentierten Top-Spiele zum sensationellen Bundle-Sparpreis dazugekauft werden. Solange der Vorrat reicht.

Brütal Legend | Dragon Age: Origins | Need For Speed: Shift | WWE SmackDown vs. Raw 2010 | FIFA 10

BUNDLE-SPARPREIS* 39,99

statt 69,99

Einzelpreis je 59,99

Forza Motorsport 3

statt 69,99

Left 4 Dead 2

statt 69,99

je 59,99

Dragon Ball: Raging Blast + Drache GRATIS!

Auch für PS3

ca. 20 cm hoch!

Xbox 360 Wireless Controller + 4 Arcade Spiele

Geometry Wars 2,
Ms. Pac-Man,
Lumines,
Bomberman

49,99

Für die Nutzung von Bomberman ist eine Xbox Live Mitgliedschaft erforderlich.

Xbox Live Gold Abo: 12 + 1 Monate Forza 3 Limited Edition

54,99

statt 59,99

12 +1 MONATE XBOX LIVE GOLD-MITGLIEDSCHAFT

ENTHÄLT EXKLUSIVES

TRADING CARDS

Pokémon TrioBox 3 exklusiv bei McMEDIA!

+ 100 Turnier-Kartenhüllen GRATIS!

NUR BEI UNS! Limitiert auf 10.000 Stück!

Inkl. Limitierte Holo-Sonderkarte

Inkl. 3 Booster

Inhalt:
2 x Booster Platin 3 „Ultimative Sieger"
1 x Booster D&P „Sturmtief"
1 x Limitierte Holo-Sonderkarte
1x Ultra Pro Card Protector (100 Turnier-Kartenhüllen)
1 x Exklusive Sonderverpackung

9,99

statt 14,99

Yu-Gi-Oh! Stardust Overdrive Special Edition + Tournament Pack GRATIS!

Booster Einzelpreis je 3,99

Ab 10.12.09

Inhalt Booster: 9 zufällige Karten, davon 1 Rare-Karte

Inhalt Special Edition:
3 x Booster „Stardust Overdrive"
1 x Seltene Super-Rare-Karte
1 x Tournament Pack GRATIS

12,99

Pokémon Tinbox Glurak oder Knakrack

+ Pop Booster GRATIS!

+ LV.X Premiumkarte

Inhalt je:
2 x Booster Platin
1 x Booster Diamant & Perl
1 x Pokémon LV.X Premiumkarte
1 x POP-Preisbooster GRATIS

je 17,99

Erlebe titanische Kämpfe in einer Parallel-Dimension!

Gormiti Starter

Inhalt:
2 Decks zu je 20 Karten
1 Regelbuch

je 9,99

Gormiti Booster

Inhalt:
9 zufällige Karten, davon 1 Holokarte

je 3,99

GAMER SERVICE

8 GUTE GRÜNDE, BEI McMEDIA ZU KAUFEN.

- **24 Stunden-Blitz-Lieferservice**
  Wir können jeden lieferbaren Games-Artikel innerhalb **24 Stunden** für Sie beschaffen.
- **Neuheiten Vorbestellservice**
  Immer als **Erster spielen** und dabei sparen! Bei Vorbestellung von Games-Neuheiten exklusive Vorteile wie hochwertige **Gratis-Zugaben** oder **attraktive Rabatte** sichern und Ihr Lieblingsspiel sicher **zum Erstverkaufstag** in den Händen halten.
- **Riesiges Sortiment**
  Bei uns finden Sie ein **riesiges Sortiment** an Video- und Computerspielen - auch **Uncut** und **ab 18 Spiele.**
- **Dauerhaft günstigste Preise**
  McMEDIA-Shops gehören zur größten Spielwaren-Fachhandelskooperation Europas **idee+spiel** mit über **1000 guten Fachgeschäften.** In Ihrem McMEDIA-Fachgeschäft finden Sie die größten Vorteile einer starken Gemeinschaft. Und durch den gemeinsamen Einkauf werden **attraktive Preisvorteile** für Sie geschaffen!
- **Kompetente Fachberatung**
  Expertenrat, Hintergrundwissen und aktuelle News sind bei McMEDIA inklusive. **Kompetente Beratung** und **exzellenter Service** ist bei uns selbstverständlich.
- **Exklusive GRATIS-Zugaben**
  Bei McMEDIA gibt es laufend attraktive **Gratis-Artikel** zu Ihren Lieblingsspielen.
- **Aktiver Jugendschutz**
  Unsere Jugend ist uns wichtig! Die richtige Wahl zu treffen ist kein Spiel. Bei uns bekommen Sie immer die passenden Spiele für Ihr Kind.
- **Kostenlose Games-Magazine**
  Mit unseren **kostenlosen Spiele-Magazinen** Gameshop und Zocker Heaven wissen McMEDIA-Kunden immer früher, was gespielt wird.

McMEDIA – the better way to play · Wenn es um GAMES geht, ist Ihr McMEDIA-Fachgeschäft ganz sicher die beste Adresse · www.mcmedia.de

McMEDIA Händlerverzeichnis

VIELE SPIELE AB 18 die wir hier nicht bewerben können, gibt es auf Anfrage gegen Altersnachweis.

Unter www.mcmedia.de können Sie sich eine Anfahrtsroute zum nächsten McMEDIA-Gamestore erstellen lassen

Ein McMEDIA-Fachgeschäft ist auch in Ihrer Nähe!

Kein Versand

RONNY´S ALLERLEI
Auguststr. 5/7
06406 Bernburg
03471/621905

GAMES 04
Hecknerstr. 1
06449 Aschersleben
03473/221596
www.games04.de

McMEDIA iE-SHOP
Gerberpassage - Untergasse 6
09599 Freiberg
03731/300243
www.spielesparer.de

MEDIA GAMES
Alt-Tegel 11
13507 Berlin
030/43776555

GAMEDEALER
Eisenbahnstr. 88
16225 Eberswalde
03334/289923
www.gamedealer-online.de

MEDIA POINT
Börnicker Chaussee 1-3
16321 Bernau
03338/766151

GAMEDEALER
Stralsunder Str. 2
16515 Oranienburg
03301/576737
www.gamedealer-online.de

LÜTJE
Berliner Str. 17
25746 Heide
0481/68990
www.luetje.de

FACHHAUS GLAUBITZ
Lange Str. 49-51
29378 Wittingen
05831/404
www.fachhaus-glaubitz.de

BULLDOG GAMES
Völksener Str. 46
31832 Springe
05041/972010
www.bulldog-games.de

IHR SPIELZEUG
Osterstr. 31
32105 Bad Salzuflen
05222/3644976
www.ihrspielzeug.de

McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP
Ostertor 7
32657 Lemgo
05261/188522

McMEDIA
Lange Str. 81a
32756 Detmold
05231/300874

McMEDIA SCHNÄPPCHEN-SHOP
Königsplatz 10
33098 Paderborn
05251/296971

JONELEIT CENTRUM BÜRO
Saure Wiesen 1
34613 Schwalmstadt
06691/9480-0
www.joneleit.de

SPIELWAREN SULZER
Afföllerstr. 98
35039 Marburg
06421/963521
www.sulzer-spielwaren.de

GAMEBUY-ME
Passage an den Beeten
36433 Bad Salzungen
03695/620169

MOBI GAMES PALACE
Bahnhofstr. 10
37269 Eschwege
05651/331377

TOY STORE
Hauptstraße 55
37412 Herzberg
05521/1780
www.toystore-herzberg.de

TOY STORE
Haupstraße 88-92
37431 Bad Lauterberg
05524/996935
www.toystore-herzberg.de

TOY STORE
Uffeplatz 18
37441 Bad Sachsa
05523/303992
www.toystore-badsachsa.de

GAMELAND
Bahnstr. 6
40878 Ratingen
02102/2044883
www.gameland-ratingen.de

PRIMAL GAMES
Kurt-Schumacher-Platz 5
44787 Bochum
0234/9160630
www.primalgames.de

BACHLER GAMES
Münsterstr. 98
46397 Bocholt
02871/183088
www.bachler.de

MAGIC ENTERTAINMENT
Moerser Str. 42
47198 Duisburg
02066/54164
www.magic-duisburg.de

BUCHHANDLUNG GÜNZEL
Mühlenstr. 1 + 2
49356 Diepholz
05441/988329

TWENHÄFEL
Große Str. 23
49565 Bramsche
05461/93530
www.twenhaefel.de

FLANDERS.DE MULTIMEDIA
Karrstr. 6
54516 Wittlich
06571/265280
www.flanders.de

LET'S PLAY IT
Unnaer Str. 15
58636 Iserlohn
02371/836661
www.mcmedia-iserlohn.de

MOCK SPIELZEUGLAND
Daimlerstr. 2
63512 Hainburg
06182/5375

SYSTEM COM 99
Schulstr. 46
71720 Oberstenfeld-Gronau
07062/97888-66
www.systemcom99.de

PR-TEC
Hauptstr. 90
76327 Pfinztal
07240/944720
www.pr-tec.de

MEGASTAR VIDEOSPIELE
Güterstr. 2
79713 Bad Säckingen
07761/59953
www.mega-star.de

SPIELWAREN SCHLATTL
Münchner Str. 16
84359 Simbach
08571/6850

MOWIN VIDEOGAMESHOP
Jakoberstr. 60
86152 Augsburg
0821/3490226
www.mowin.de

McMEDIA FÜSSEN
Luitpoldstr. 2
87629 Füssen
08362/8838245
www.mcmedia-fuessen.de

POWER OF GAMES
Regensburger Str. 55a
92358 Seubersdorf
09497/9419689
www.powerofgames.de

SCHMID PASSAGE
Schulstr. 8-10
93426 Roding
09461/910694
www.schmid-passage.de

MANDROPS AG
Bahnhofstr. 17
96106 Ebern
09531/9225600
www.mandrops.de

WORLD OF ILLUSION
Marienstieg 1
98527 Suhl
03681/722189
www.gamesparer.de

Österreich:

MEGA COMPANY
Bauhofstr. 1
A-5280 Braunau
0043-(0)7722/652500

GEMANDO McMEDIA
Flurstraße 1
A-6063 Innsbruck/Neu-Rum
0043-(0)512-260886
www.gemando.at

BEHMANN
Loco 536
A-6863 Egg
0043-(0)5512-39001
www.behmann.at

PLAY IT!
Römerstr. 2 (GWL)
A-6900 Bregenz
0043-(0)5574/45436

Italien:

ATHESIA
Stadtgasse 60 Via Centrale
I-39031 Bruneck-Brunico
0039-(0)474/554424

ATHESIA
Hugo von Taufersstr. 11a
I-39032 Sand in Taufers
0039-(0)474/678279

KOMMA
Sextnerstraße 6
I-39038 Innichen
0039-(0)474/913313

Belgien:

KINDERPARADIS IN LOGOS
Klosterstr. 8
4700 Eupen, Belgien
0032(0)87560459

KINDERPARADIS
Hauptstr. 93
4780 St. Vith, Belgien
0032(0)80228128

GEBRAUCHTSPIELE AN- UND VERKAUF
Wir kaufen und verkaufen auch gebrauchte Videospiele und Konsolen.

VERSANDSERVICE
Wir können Sie auch auf dem Versandweg beliefern.

Sie sind Games-Händler?

Sie möchten die McMEDIA-Werbepower auch für Ihren Verkaufserfolg nutzen? Werden Sie McMEDIA-Partner!

McMEDIA fördert Existenzgründer!

Sie haben Einzelhandelserfahrung und verfügen über Startkapital? Dann haben wir ein interessantes Konzept für Ihre Zukunft im Games-Handel!

Kontakt: McMEDIA-Fon: 05121/76 17 17 · Fax: 05121/76 17 27 · eMail: info@mcmedia.de · Web: www.mcmedia.de

McMEDIA Die Spezialisten für Video- und Computerspiele

Das wird gespielt

Der Kreis der Erhabenen ist klein: Spiele, die Menschen dauerhaft an den Bildschirm fesseln.

Webcode: Gehen Sie auf www.pcgames.de und geben Sie dort den Code ein.

Gut gemachte Spiele faszinieren länger als bis zum Abspann. Durchdachte Titel finden ihren Halt in einer starken Community, die diese Produkte bereitwillig (und völlig kostenlos) mit Mods und Levels am Leben erhält. Diesen Monat empfehlen wir Ihnen neben neuen Mods für **Need for Speed: Shift** die mitreißende Kampagne **Vienna Calling** für **Left 4 Dead** und die Mod-Trilogie **Adash: Stadt der Magie** für **The Elder Scrolls 4: Oblivion**. Auch für den genialen Rollenspiel-Klassiker **Star Wars: Knights of the Old Republic** bieten wir mit der Fortsetzung der Mod **Brotherhood of Shadow** neue, spannende Abenteuer. ❑

ALLE MODS AUF EINEN BLICK

	Ab-16-DVD	Ab-18-DVD	Extended-DVD
Braid: Music-Mod	•	•	–
Dragon Age: Origins – Charakter-Editor	•	•	–
Gothic 3: Autumn	•	•	–
Gothic 3: Community-Patch 1.73	•	•	–
Gothic 3: Quest-Paket 4.1	•	•	–
Left 4 Dead: Vienna Calling	•	•	–
Need for Speed: Shift – All Cars Mod	•	•	–
Need for Speed: Shift – No Bloom	•	•	–
Need for Speed: Shift – No Time Limit	•	•	–
Need for Speed: Shift – Reduced Bling	•	•	–
Risen: Risen-Extender	•	•	–
Star Wars: Knights of the Old Republic – Brotherhood of Shadow: Solomon's Revenge	–	–	•
The Elder Scrolls 4: Oblivion – Adash: Stadt der Magie – 3. Kapitel: Das Triumvirat der Danqua	–	–	•
The Witcher: Evil Decision	•	•	–

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWS

BRAID: MUSIC MOD
Diese Mod von Simon Schwab ersetzt den originalen Soundtrack des Spiels durch acht neue, eigens vom Autor komponierte Songs. Die Soundeffekte und Geräusche werden durch die Mod nicht verändert.
Info: www.audiodesign-schwab.ch/mods.php

THE WITCHER: DOPPLER'S ESSENCE
Mit der Mod **Doppler's Essence** können Sie Held Geralt in **The Witcher** durch eine beliebige Figur aus dem Spiel ersetzen. Benutzen Sie dazu nach der Installation den neuen Trank unter „Questitems".
Info: moddb.com/mods/the-dopplers-essence

GOTHIC 3: AUTUMN
Dieses kleine Programm russischer Modder nimmt grafische Veränderungen am Spiel vor. Es tauscht das bisherige Flair der Insel gegen ein düsteres Herbst-Setting aus.
Info: http://kamrades.com/en/index.php?m=games

RISEN: RISEN-EXTENDER
Die Minimod stattet **Risen** mit einigen Komfortfunktionen aus. So öffnen Sie nun mit einem Tastendruck die Cheat-Konsole, laufen automatisch und können sogar in einer experimentellen Ego-Perspektive spielen.
Info: www.worldofrisen.de/download_61.htm

UT 3: Community Bonus Pack 4 v2
Anfang November veröffentlichte das Team die Version 2 des **Community Bonus Pack 3 Volume 4** für **Unreal Tournament 3**. Neue Inhalte gibt es nicht, vielmehr seien „nervige Bugs behoben" worden, teilte das Team mit.
Info: www.cbp.beyondunreal.com

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

STALKER Complete

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: Mittel

Was der **Community-Patch** für **Gothic 3**, ist **STALKER Complete** für **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**. Die Erweiterung peppt das Spiel vor allem grafisch kräftig auf – Story und Gameplay bleiben hingegen nahezu unangetastet.

Zu den grafischen Neuheiten zählen unter anderem eine realistischere Schattenbildung, Verwischeffekte bei schneller Kamerabewegung (Motion Blur), prächtigere Explosionen, Rauch, Anomalien und Wassereffekte, eine realistischere Beleuchtung durch Feuer und vieles mehr. Sämtliche Texturen des Spiels wurden ausgetauscht. Während sich bei menschlichen Figuren lediglich der Detailgrad erhöht, schocken Mutanten jetzt sogar mit offenen Wunden.

Auch am Wettersystem nahmen die Modder viele Änderungen vor. Neben einem dynamischen Tag-und-Nacht-Wechsel gibt es nun auch verschiedene Mondphasen, eine wirklichkeitsgetreue Sonnenlaufbahn, Stürme, hoch aufgelöste Sternenkonstellationen und einen realistischen Sonnenauf- und -untergang.

Auch die KI wurde aufgebohrt. So können NPCs nun Granaten werfen, andere NPCs heilen, Anomalien aus dem Weg gehen oder auch die Rüstung wechseln. Außerdem werden Sie nicht mehr auf unrealistisch weite Distanz von Gegnern entdeckt. Neue Klangeffekte für Waffen, Anomalien, Schritte und vorbeifliegende Kugeln sowie 84 neue Gitarrenstücke werten das Spiel auch akustisch auf. Wer mag, kann nach dem „guten" Ende von **S.T.A.L.K.E.R.** jetzt sogar weiterspielen. Im Oktober erschien auch das Add-on **SC Realistic Weapons** für die Mod. Dieses erhöht sowohl die Wirkung als auch die Genauigkeit der Bleispritzen. *(mb)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/stalker-complete-2009

MIT SCHUSS | Die Feuergefechte sehen nicht nur besser aus, sondern laufen auch realistischer ab.

NEED FOR SPEED: SHIFT

Diverse Mods

Die Community schraubt weiterhin fleißig an Modifikationen für EAs Rennspiel **Need for Speed: Shift**. Die Mods auf unserer DVD nehmen nicht nur grafische, sondern auch spielerische Veränderungen an **Shift** vor.

All Cars von Smuckers lässt Sie im Karrieremodus alle Fahrzeuge benutzen und so die Gegner etwa am Auspuff eines BMW M3 GT2 oder Audi R8 LMS schnuppern. LA COSAs **Real Cars**-Mod beinhaltet nicht nur für jeden Wagen eine neue Physik, sondern feilt auch am Schadensmodell sowie der KI und bringt neue Kameras mit, sodass Sie das Geschehen aus neuen Blickwinkeln betrachten können. Die **Reduced Bling**-Mod entfernt nach Aussage von Programmierer Tobias Kluge „unrealistische Streckenobjekte“ wie Flugzeuge, Flaggen und ähnliche Details abseits der Rennstrecke. So können Sie sich ohne Ablenkung ganz auf das Rennen konzentrieren. **No Bloom** entfernt die grafischen Bloom-Effekte und **No Time Limit** kürzt die Kamerabewegung vor dem Rennen ab und schickt Sie ohne Wartezeit auf die Piste. Beachten Sie bitte die Readme-Hinweise auf der DVD. *(mb)* ❑

Info: http://sommergemüse.klee.in/category/need-for-speed-shift

STICKER +++ NEWSTICKER +++ NEWSTICKER +++ N

The Elder Scrolls 4: Oblivion
Die umfangreiche **Oblivion**-Komplettkonvertierung **Nehrim** macht große Fortschritte. Anfang November erschien auf Youtube ein Sprechertrailer, der die professionelle Sprachausgabe präsentiert. Es scheint, als könnten die Modder ihr ehrgeiziges Ziel, „das wohl größte Synchronisationsprojekt, das je für eine nichtkommerzielle Fanproduktion in Angriff genommen wurde“, auch tatsächlich erreichen. **Nehrim** wird mehr Rollenspiel und weniger Action als **Oblivion** enthalten und soll im ersten Quartal 2010 erscheinen.
Info: www.nehrim.de

ARMA 2

Bundeswehr-Mod

Lange haben die Modder gebastelt, jetzt ist die **Bundeswehr-Mod** für **Arma 2** in einer ersten Version (ca. 58 MB) erschienen.

Die Fan-Erweiterung enthält nicht nur Infanterie in Bundeswehr-Klamotten und den Transportpanzer (TPz) Fuchs 1A6, sondern zusätzlich auch einige Waffen wie die Maschinengewehre 3 und 4 sowie die Panzerfaust 3. Diese bekam von Modder da12thmonkey eine „unheimlich gut gelungene Animation“ spendiert, ließ das Mod-Team auf seiner Website verlauten. Außerdem werden bereits die ersten Missionen mitgeliefert. Die vier Aufträge von DirtyHarry können auch im Einzelspieler-Modus gespielt werden. *(mb)* ❑

Info: http://bwmod.armedassault.info

Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: –
Schwierigkeitsgrad: Variabel

TARNUNG | Uniformen und Bewaffnung der Bundeswehr sind sehr realitätsnah ausgefallen.

Die besten Rollenspiel-Mods

Von: Marc Brehme

Wenn es draußen kalt und nass ist und im TV nur Wiederholungen laufen, eignen sich unsere Mods-Tipps bestens, um Ihren Rollenspielschätzen neuen Spielspaß einzuimpfen.

STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Brotherhood of Shadow: Solomon's Revenge

„Ist die Dunkle Seite stärker?", „Nein! Leichter, schneller, verführerischer." Diesen Dialog zwischen Luke Skywalker und seinem Jedi-Meister Yoda kennt jeder Fan der **Star Wars**-Filme. Doch wie verführerisch die Dunkle Seite wirklich ist, erfahren Sie in der außergewöhnlichen **Knights of the Old Republic**-Mod **Brotherhood of Shadows: Solomon's Revenge**.

Sie schlüpfen in die Rolle des Jedi-Ritters Revan, der 4.000 Jahre vor den Ereignissen der **Star Wars**-Filme die Dunkle Seite der Macht zu spüren bekommt. **Solomon's Revenge** ist ein Rückblick in die Hintergrundgeschichte von Revan. Wie Kenner des Hauptspiels wissen, verfällt dieser dem Bösen, doch wie dies genau geschieht, wurde im Spiel nicht klar. Modder Silveredge9 nahm sich dieses Problems an und erzählt seine eigene Version. Dies tut er so überzeugend und spannend, dass Sie sich wünschen werden, das Abenteuer möge nicht enden. Die neuen Missionen führen Sie auf verschiedene Planeten, auf denen Sie sich gefährlichen Feinden in atemberaubenden Lichtschwertduellen stellen. Die vielen interessanten Gespräche sind komplett vertont. Die Sprachausgabe ist dermaßen überzeugend, als wären professionelle Synchronsprecher am Werk gewesen. Silveredge9 ließ sogar komplett neue 3D-Modelle für sein Werk erstellen, die sich hervorragend ins Spiel einfügen. Neue Ausrüstung inklusive vieler noch nie gesehener Waffen gehören ebenfalls zum Repertoire der absolut empfehlenswerten Modifikation.

Highlight sind jedoch die vielen Charaktere, auf die Sie treffen, mit eigenen, interessanten Persönlichkeiten und Nöten. Manche wollen, dass Sie Missionen für sie erledigen, einige andere können Sie sogar in Ihre Gruppe aufnehmen. Diese stellen dann nicht nur eine willkommene Hilfe in den Kämpfen dar, Sie erfahren auch mehr über ihre Motivationen und Hintergründe. Die Vorgänger-Mod **Brotherhood of Shadows** ist in **Solomon's Revenge** integriert und fügt sich aufgrund einer umfangreichen Überarbeitung nahtlos in die neue Geschichte ein. Sie starten die Mod, nachdem Sie die Leviathan-Quest des Hauptspiels beendet haben und sich auf den Planeten Korriban begeben. Hier sprechen Sie mit dem Rodianer Drix Kellwit in der Cantina und schon stürzen Sie sich in ein spannendes Abenteuer im **Star Wars**-Universum, welches Sie so fesseln wird, dass Sie sich wünschen, **Knights of the Old Republic 3** würde sich endlich in Entwicklung befinden. *(ab)* ❑

Info: www.silveredge9.com

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 6 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

FAKTEN | Gespräche liefern Details zur Hintergrundgeschichte der Sith.

EN GARDE | Revan liefert sich mit dem fiesen Solomon ein Lichtschwert-Duell.

TAKTISCH | Viele Kämpfe erfordern Teamwork und die richtige Strategie.

FALLOUT 3

In the Shadow of the Swamp/Project Valhalla

Mittlerweile drei Episoden beinhaltet die spannende Questmod **In the Shadow of the Swamp**. In Kapitel 1 untersuchen Sie die Machenschaften eines dubiosen Arztes, der sich in einem Motel niedergelassen hat. In Episode 2 spielt dann ein Biologe eine wichtige Rolle. Der Wissenschaftler forscht an der symbiotischen Partnerschaft zwischen Punga-Pflanzen und dem einheimischen Punga-Skorpion. Sie finden heraus, was seine Forschungsarbeiten mit dem mysteriösen Doktor aus Episode 1 zu tun haben.

Im dritten Teil der Mod soll eine junge Anthropologin die Geschichte und Kultur der Sumpfbewohner im **Point Lookout**-Gebiet untersuchen und findet am Ende im Sumpf mehr heraus, als ihr lieb ist ... Die Mod setzt das vierte **Fallout 3**-Add-on **Point Lookout** voraus.

Den Kampf um eine fortgeschrittene Fusionstechnologie erleben Sie in der Quest-Mod **Project Valhalla**. Das European Commonwealth betreibt mehrere Programme, um die europäische Lebensart und Kultur zu erhalten. Eines davon, das Project Valhalla, hat zum Ziel, das nordische Heimatland seiner Mitglieder wieder aufzubauen. Als Kämpfe ausbrechen und die Valhalla-Truppen in ihren Bunkeranlagen an der Küste gefangen sind, können sie nicht weiter nach der wichtigen Fusionstechnologie suchen und vertrauen kurzerhand Ihnen diesen Job an.

Das Mod-Team hat neben neuen Quests mit dem Valhalla-Basis-Camp auch einen neuen Schauplatz in seine Erweiterung integriert. Außerdem gibt es neue Rüstung und Waffen, etwa die Valhalla-Laserpistole oder das Valhalla-Scharfschützengewehr, sowie neue Gebäude, Charaktere und Sprachausgabe. *(mb)* ❑

Info: www.fallout3nexus.com/downloads/file.php?id=7268
www.project-valhalla.org

Einzelspieler-Mods
Spielzeit: Je ca. 1-2 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

SELBSTSCHUTZ | Die Anthropologin ist mit einer neuen Waffe von Tiger Manufacturing unterwegs.

UNTER TAGE | Der Valhalla-Bunker wurde detailliert umgesetzt. Rechts: ein Wissenschaftler bei der Arbeit.

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Frozen World

Eine finstere Macht bedroht das Fantasyreich Tyranis und grausige Monster fallen über die Bevölkerung her. In ihrer Verzweiflung rufen die Bürger nach der Hilfe der Götter. Diese erschaffen daraufhin einen strahlenden Helden, der für die Freiheit des Landes kämpfen soll – und dieser Held sind Sie!

Eine riesige Welt hat das T.S.C. Modding Team mit **Frozen World** erschaffen. Dies merken Sie schon zu Beginn, wenn Sie die erste Stadt erreichen. Von hier aus geht es in die Wildnis, wo fiese Satyre lauern. Schließlich kämpfen Sie sich von Süden immer weiter Richtung Norden voran. Dort gelangen Sie in eine eisige Schneelandschaft, welche die Modder selbst erstellt haben. Wie aus dem Hauptspiel bekannt, kämpfen Sie in spannenden Echtzeitgefechten gegen Horden von Gegnern, sammeln bessere Ausrüstung auf und züchten Ihren Recken hoch. Sie besuchen zahlreiche gruselige Höhlen und dichte Wälder und kommen schließlich der Vergangenheit Ihrer Spielfigur und dem Bösewicht Zahr auf die Spur. Doch ob er wirklich hinter all dem Übel steckt, welches das Land Tyranis befallen hat, müssen Sie in dieser epischen, etwa 20-stündigen Geschichte mit knackigem Schwierigkeitsgrad selbst herausfinden. Dank des aus **Titan Quest** bekannten Speichersystems, bei dem Gegner wieder auftauchen, wenn Sie das Spiel beenden und neu starten, kommen Sie ganz schön ins Schwitzen. Zusätzlich baute das Mod-Team neue Effekte und eine drehbare Kamera ein, sodass Sie die hervorragende Optik aus allen Blickwinkeln genießen können. **Frozen World** ist eine der umfangreichsten und ambitioniertesten Mods, die uns bisher untergekommen sind – und übrigens komplett in Deutsch. *(ab)* ❑

Info: www.moddb.com/mods/titan-quest-frozen-world

UMZINGELT | In einem Tempel stellen sich dem Helden Zentauren und Satyre in den Weg.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

WINTERWUNDERLAND | Im Norden von Tyranis bekämpft der Held eine Harpyie.

Close Up

BIG IN POSTERS · SHIRTS · MERCHANDISE

ENTDECKE DEN ONLINE-SHOP

5.000 WEITERE POSTER AUF www.closeup.de

THE BOONDOCK SAINTS
MacManus Brüder (Zigarette)
Maße: 61x91,5 cm
G-850.660 **€ 6,99**

INGLOURIOUS BASTERDS
BRAD PITT; TIL SCHWEIGER
Amerikanisches Filmplakat
Maße: 61x91,5 cm
G-851.615 **€ 6,99**

YELLOW HOTPANTS
Maße: 61x91,5 cm
G-850.270 **€ 6,99**

FUTURAMA
You're not paid to think
Maße: 64x90 cm
G-846.430 **€ 6,99**

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2
Collage, Maße: 61x91,5 cm
G-851.825 **€ 6,99**

KALENDER

CINEMA FILMKALENDER 2010
Großformatiger Wochenkalender mit 52 Filmplakatmotiven,
Maße: 40x60 cm
L-831.285
€ 29,80

WWE: WORLD WRESTLING
Offizieller Kalender 2010
Maße: 29,7x42 cm
L-831.240 **€ 12,90**

DIE RECHTE HAND DES TEUFELS
T-Shirt, oliv, Größen: M, L, XL, XXL
T-912.45 **€ 14,90**

MY TUNES MP3 AMP (MINILAUTSPRECHER / MP3-SPEAKER)
Mini Verstärker für MP3 Player und iPod, Leistung: 5 Watt. Genau das Richtige für alle Rocker und stolzen iPod-/MP3-Player-Besitzer!
Der Strom kommt für den Verstärker entweder per USB-Kabel oder von 3 Batterien. Im Lieferumfang enthalten: 1x USB-Kabel (1m) & 1x Audiokabel (1,5 m)
Es werden drei AAA-Batterie benötigt (nicht enthalten).
Maße: 12,5x8,5x9 cm
Z-841.235 **€ 26,90**

Alle Batterien auf closeup.de bestellen!

MERCHANDISE

PULP FICTION: BAD MOTHER FUCKER
Brieftasche aus Ledernachbildung, bestickt! Die ultracoole Brieftasche von Jules Winnfield alias Samuel L. Jackson aus DEM Kultfilm der 90er Jahre! *Original US-Modell ohne Münzfach, Kleingeld gehört in die Hosentasche!* Hersteller: NECA. Maße: 10x10,5 cm
Z-828.960 **€ 16,90**

DRINKING LUDO
Brettspiel ‚Don't worry' aus Glas. Lustiges Drinkspiel inkl. 16 Schnapsgläsern und 2 Würfeln. Wer fliegt, trinkt aus.
Für 2-4 Spieler
ab 18 Jahre
Maße: 31x31 cm
Z-838.780
€ 8,99

CINEMA OF FEAR DELUXE: JASON VOORHEES 12'
Actionfigur, Hersteller: Mezco, Maße: 30 cm
H-833.465 **€ 39,90**

WELCOME TO THE DARKSIDE
Fußmatte aus Polypropylen und rutschfester Gummi-Unterseite,
Maße: 60x40 cm
Z-843.830
€ 15,90

LEUCHTSCHILD ‚DO NOT DISTURB'
Kunststoffschild mit LED-Beleuchtung
Das Schild kann problemlos mit 2 Schrauben oder Nägeln (nicht enthalten) an die Wand gehängt werden, z.B. über die Zimmertüre!
Es werden 4x AA-Batterien benötigt Maße: 17x7,5x6 cm
Z-837.820 **€ 17,90**

ZAUBERKUGEL ‚MAGIC'
aus schwarzem Kunststoff, kommt inkl. Batterien.
Brauchst du eine Entscheidung - und zwar sofort?
Die magische Kugel gibt dir die Antwort! Konzentriere dich, stell dir deine Frage, drehe das Sichtfenster der Zauberkugel waagrecht nach oben und deine Antwort erscheint wie von Zauberhand. Maße: 9 cm
Z-842.365 **€ 5,99**

STAR WARS: R2-D2
3D-Wecker aus Kunststoff, mit R2-D2 Sounds,
Maße: 12x15 cm
Z-843.960 **€ 24,90**

NEVERWINTER NIGHTS 2

Dark Waters

Zu Beginn der Trilogie **Dark Waters** von Adam Miller finden Sie sich mit ihren drei Freunden in einem friedlichen Dorf wieder. Der triste Alltag führt dazu, dass die vier eine geheimnisvolle Steintür öffnen möchten, hinter der sich angeblich das verlorene Reich des Himmels befindet, aus dem ihr Volk einst vertrieben wurde.

Der Plan gelingt, doch im Inneren der verlassenen Bergfestung erhalten die Freunde ungewollt die Erinnerungen längst vergessener Helden. Eingesperrt in der Burg, ist es nun Ihre erste Aufgabe, einen Ausgang zu finden. Dabei entdecken Sie viele Hinweise auf die äußerst interessante Geschichte dieser außergewöhnlichen Welt.

Vor allem die Interaktion zwischen den Charakteren macht Dark Waters zu einem echten Spielvergnügen. Jeder der Helden besitzt eine – eigentlich sogar zwei – äußert interessante und tiefgreifende Persönlichkeit. Dies führt zu kurzweiligen, fantastisch, aber leider nur englisch vertonten Gesprächen, in denen Sie die Beziehungen der Charaktere untereinander beeinflussen.

Doch auch die Welt an sich und ihre Geschichte fesselt an den Bildschirm. Natürlich bekommen Sie es im Spielverlauf auch – typisch für **Neverwinter Nights 2** – mit grässlichen Kreaturen zu tun und müssen Kämpfe ausfechten. Doch im Vordergrund steht immer die Story.

Dark Waters wartet mit einer genialen Besonderheit auf. An einer Stelle des Abenteuers spielen Sie eine mittelalterliche Form von **Guitar Hero**. In Lute Hero drücken Sie bestimmte Tasten, abhängig von den ins Bild fliegenden Noten, und geben so ein Konzert. Die drei Teile des spannenden Abenteuers **Dark Waters** werden Sie an den Monitor fesseln. Selbst in den meisten Vollpreis-Rollenspielen bekommen Sie keine derartig tiefgründige Geschichte und abwechslungsreichen Charaktere geboten. *(ab/mb)* ❑

Info: http://nwvault.ign.com

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 20 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

ROCKIG | Im Spiel geben die Helden ein Konzert im Stil von Guitar Hero.

GESCHICHTSSTUNDE | Die Helden decken während des Abenteuers die Geschichte der Welt auf.

DEUS EX

The Nameless Mod

Sieben Jahre war die **Deus Ex**-Modifikation **The Nameless Mod** in Entwicklung. Sie erzählt die abgedrehte Geschichte von virtuellen Internetforen, in denen die Fans des Spiels **Deus Ex** leben, bis eines Tages ein Forumsmoderator spurlos verschwindet. „Wie bitte?", werden Sie sich jetzt sicher denken. Zu Recht. Denn wir müssen zugeben, dass die Hintergrundgeschichte dermaßen abstrus ist, dass Sie sie selbst erleben müssen, um sie zu verstehen.

Sie beginnen mitten in der Matrix-ähnlichen, virtuellen Welt von Forum City, sollen den verschollenen Moderator finden und kommen einer Verschwörung auf die Spur. Die Mod wartet nicht nur mit Unmengen an Witzen und Anspielungen auf das Internet, Foren und deren Benutzer auf, Sie erleben auch zwei unterschiedliche Abenteuer – je nachdem, welcher der beiden Fraktionen Sie sich anschließen, erwarten Sie zwei deutlich andere Geschichten.

59 Levels, 20 noch nie gesehene Waffen, fast 200.000 Wörter Text, ein selbst komponierter Soundtrack, fünf Endsequenzen, rund 14 Stunden Sprachausgabe, unzählige Geheimnisse und ein frei konfigurierbarer Hauptcharakter sind nur einige der Spielinhalte dieser enorm umfangreichen Einzelspieler-Mod. Lassen Sie sich nicht von der abgedrehten Geschichte abschrecken, sonst verpassen Sie ein wirklich erstaunliches Spiel. Da sich urheberrechtlich geschützte Inhalte in der Mod befinden, können wir sie Ihnen leider nicht auf unserer DVD anbieten. Auf der unten angegebenen Webseite finden Sie aber den 900 Megabyte großen Download. *(ab/mb)* ❑

Info: http://thenamelessmod.com

BLECHKÜBEL | Der rote Smileybot stellt eine große Gefahr für den Spieler und seine Truppe dar.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 15 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

KAWUMM | Der Raketenwerfer richtet sogar bei den starken Kampfrobotern großen Schaden an.

& Du

Zeig Schleife!

Welt AIDS Tag 1.12.
GEMEINSAM GEGEN AIDS

Mach mit auf: www.Welt-Aids-Tag.de

Konzept & Design: steinrücke+ich Köln | kakoii Berlin
Foto: Sebastian Hänel

GIB AIDS KEINE CHANCE

Ein Projekt von:

Bundesministerium für Gesundheit

BZgA
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung

in Partnerschaft mit:

Deutsche AIDS-Hilfe e.V.

Deutsche AIDS-Stiftung

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION – SHIVERING ISLES

Adash: Stadt d. Magie – Kap. 3: Das Triumvirat d. Danqua

Wenn Sie mit den Orten Blaue Exklave, Weiße Exklave und den Danqua nichts anzufangen wissen, haben Sie bisher wohl mit **Adash: Stadt der Magie** eine der umfangreichsten und spannendsten Modifikationen für **The Elder Scrolls 4: Oblivion** verpasst. Nach den ersten beiden Teilen veröffentlichte Modder Lord Kain jetzt die dritte Episode seiner Saga um Adash, eine Stadt in einem Land weit westlich des aus der **The Elder Scrolls**-Reihe bekannten Kontinents Tamriel. Der dritte Teil **Das Triumvirat der Danqua** beginnt mit dem eingangs erwähnten Angriff auf die Blaue und Weiße Exklave.

Mit Ihrem Abstieg in die stinkende Kanalisation beginnt das Abenteuer dann richtig. Als seltsame, mit Runen verzierte Steine in dem unterirdischen Labyrinth aus dem Boden schießen und Anhänger des Purpurnen Zirkels auftauchen, wissen Sie, dass irgendwas faul ist.

Das Tunnelsystem tief unter Adash ist nicht so einfach zu durchschreiten. Denn auch wenn grausige Schattenkreaturen über Sie herfallen, mit dem Schwert allein kommen Sie nicht weiter. Knackige Rätsel bringen Ihr Hirn zum Glühen und bieten Abwechslung zu den harten Kämpfen. In **Adash** treffen Sie auch auf neue Kreaturen, etwa die gigantischen Traumfresser, die gehörnten Trollen ähneln und einen ordentlichen Bums draufhaben. Alle Orte der Mod sind wunderschön gestaltet, die Dialoge hervorragend mit deutscher Sprachausgabe unterlegt und es gibt eigens komponierte Musik sowie neue Waffen und Ausrüstung. Unsere Heft-DVD enthält alle drei Teile des Abenteuers. *(ab/mb)* ❑

Info: www.adash-web.e

BRANDGEFÄHRLICH | In der Dimension der Danqua wird der Held gleich von drei Gegnern angegriffen.

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 8 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

ALPTRAUM |In den Gängen der Weißen Exklave fällt dieser gefährliche Traumfresser über Sie her.

THE WITCHER

Evil Decision

Die Idylle im Dorf Ban Glean ist trügerisch. Ein mordender Prophet terrorisiert die Bewohner und hat es dabei offenbar nur auf die Anhänger von Priesterin Eldana abgesehen. Diese behauptet, sie brauche das Blut dreier Kinder, um dem Treiben des Propheten Einhalt zu gebieten, und so beauftragt der Bürgermeister Hexer Geralt mit dieser Aufgabe, was dieser jedoch entsetzt ablehnt. Keine Frage: Es ist was faul in Ban Glean und Sie machen sich auf, Licht in die Angelegenheit zu bringen. Die Befragung der Einwohner gestaltet sich allerdings schwierig, denn unter ihnen herrscht große Angst, und nicht nur vor dem Propheten…

Evil Decision erzählt seine düstere Detektivgeschichte in sehr gut geschriebenen Dialogen. Die atmosphärische Mod kann in Deutsch oder Englisch gespielt werden und bietet sehr gute, spannende Unterhaltung sowie fünf mögliche Enden. *(ab/mb)* ❑

Info: www.hexenmeister-raven.de

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

RIESIG | Hexer Geralt trifft im Dorf Ban Glean auf einen der verwunschenen Arbeiter-Golems.

GOTHIC 3

Comm.-Patch/Quest-Paket

Passend zu unserer Rollenspiel-Vollversion **Gothic 3** haben wir den aktuellen **Community-Patch 1.73** und das brandneue **Quest-Paket 4.1** auf die Heft-DVD gepackt. Der Patch bügelt nahezu alle Programmfehler des zum Verkaufsstart noch verbuggten Spiels aus. Außerdem bringt er ein alternatives Balancing und Änderungen im Kampfsystem mit. Die Änderungen sind optional und können von aktiviert oder abgewählt werden. Mit dem alternativen Balancing gestalten sich die Auseinandersetzungen mit Gegnern deutlich anspruchsvoller als bisher. Außerdem wird die Grafik deutlich verbessert.

Das Quest-Paket beschert Ihnen nicht nur mehr als 100 neue Quests, sondern ändert die Optik von **Gothic 3** auch in eine düstere, schmutzigere als im Original. Eine Hommage an **Gothic 1**. Wir empfehlen Ihnen, das Spiel von Anfang an mit beiden Erweiterungen zu genießen. *(mb)* ❑

Info: www.g3cpt.de

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 10 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Mittel

AUGENWEIDE | Der Community-Patch 1.73 bringt u. a. schicke Grafikdetails wie etwa Hitzeflimmern.

HALF-LIFE 2

Situation Outbreak

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Variabel

Die schlechte Nachricht als Erstes: **ZombieMod: Source** ist tot. Aber wie es sich für eine Untoten-Mod gehört, ist das natürlich nicht das Ende. Die Fan-Erweiterung für **Half-Life 2** trägt seit August dieses Jahres nämlich den neue Namen **Situation Outbreak**. In den Mehrspieler-Schlachten wehren Sie sich gegen Tausende von Zombies, die laut der dünnen Hintergrundgeschichte einmal Ihre Freunde und Nachbarn waren. Die Mod bietet sechs interessante Spielmodi. Holdout etwa spielt sich wie der **Left 4 Dead**-Survival-Modus, nur dass die Überlebenden zusätzlich ein bestimmtes Gebiet verteidigen müssen. Wenn ein Spieler die Zombies anführen und NPCs spawnen können soll, wählen Sie den Modus Overlord. Wird darin der Oberzombie getötet, wechselt er auf die Gegenseite und ein anderer Spieler nimmt seinen Platz ein. Mit der Namensänderung und dem letzten Update kam auch ein neues Waffenarsenal (u. a. Schrotflinte und Kettensäge). Für erledigte Gegner erhalten Sie Punkte, die Sie gegen Knarren und Munition eintauschen können.

Während im Waffenmenü etwa eine Granate oder eine zerschlagene Flasche lediglich jeweils 1.000 Dollar kosten, reißen bessere Waffen wie eine MP5K-Maschinenpistole (5.000 $), eine Axt (5.000 $), ein Katana-Schwert (7.500 $) und ein Raketenwerfer (9.000 $) deutlich größere Löcher in Ihre virtuelle Brieftasche. Teuerste Waffe ist die Kettensäge für 10.000 Dollar. Außerdem erhalten Sie für Abschüsse von gegnerischen Zombies Erfahrungspunkte und leveln so Ihren Charakter hoch, um diverse Boni und Power-ups zu erhalten. *(mb)* ❑

Info: www.situationoutbreak.info

GRUPPENZWANG | Wenn Sie von Zombies im Team angegriffen werden, ist Flucht eine gute Alternative.

REICHE AUSWAHL | Die Mod bietet viele verschiedene Karten, hier kämpfen wir in einer alten Burg.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Out of Hell

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Schwer

Als Komplettkonvertierung von **UT 2004** hat **Out of Hell** bereits eine bewegte Geschichte hinter sich. Erstmals im Jahr 2002 angekündigt, war die Modifikation nun sage und schreibe sieben Jahre in Entwicklung. Sieben lange Jahre, in denen wir auch des Öfteren über die Fortschritte der Mod berichteten. Am 31. Oktober 2009 erblickte **Out of Hell** endlich das Licht der Datenwelt und wir sagen Ihnen, ob sich die Wartezeit gelohnt hat.

Es ist bitterkalt, mitten in der Nacht und regnet in Strömen. Das SWAT-Fahrzeug bleibt plötzlich liegen und Donovan Ling muss zu Fuß weiter. Der Polizist aus der Nachbarstadt hat die Aufgabe, seltsame Vorkommnisse im Städtchen Grindwood zu untersuchen. Sie übernehmen seine Rolle und sollen herausfinden, was vorgefallen ist.

Out of Hell spielt sich ähnlich wie **Left 4 Dead**. Sie streifen durch verschiedene Areale der Stadt, stets bedroht durch Horden von Zombies. Dank des düsteren Levelaufbaus und des Soundtracks von Komponist Justin Lassen entsteht beim Spielen eine beklemmende Stimmung. Zusätzlich unterstreichen die knappe Munition und die fehlende Speicherfunktion das ständige Gefühl der Angst, allerdings sorgen beide Aspekte mitunter auch für Frust. Falls Ihre Spielfigur stirbt, sind Sie nämlich gezwungen, die gesamte Karte von Beginn an erneut zu spielen.

Den Untoten rücken Sie mit mehr als zehn verschiedenen Waffen – darunter drei unterschiedliche Shotguns und einige Nahkampfwaffen – in 24 spielbaren Levels zu Leibe. Und dabei geht es in der Survival-Mod keineswegs zimperlich zur Sache. Wenn Sie den Pixel-Zombies nicht in den Kopf schießen, benötigen Sie nämlich weitaus mehr von der spärlich verteilten Munition. So oder so: Erwachsene Fans von Horror-Mods kommen bei der englischsprachigen Mod von Long Ngyen definitiv auf ihre Kosten. *(ve/mb)* ❑

Info: www.outofhell.netnet

ALTBACKEN | Die Grafik ist statt taufrisch eher zweckmäßig, aber trotzdem sehr stimmig.

SPRACHLOS | Die Dialoge laufen nur als Texteinblendungen ab, Sprachausgabe gibt es nicht.

Einzel- & Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Circa 3 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Variabel

EINGEKESSELT | Im Level Vienna City stürmen die Zombies von allen Seiten auf Ihre Helden ein.

LEFT 4 DEAD

Vienna Calling

Als die Infektion die österreichische Metropole erreichte, brach das Leben in Wien zusammen. Die Menschen wurden unruhig und panisch, als ihnen bewusst wurde, dass es keine Heilung geben würde. Dann begannen die Plünderungen und Gewalttaten und die Leute versteckten sich in ihren Wohnungen. Aber da waren vier amerikanische Studenten, die sich damit nicht abfinden wollten und ihre einzige Überlebenschance darin sahen zu kämpfen …

Die vier Protagonisten Louis, Francis, Zoey und Bill, die Sie schon aus dem Hauptspiel kennen, schlagen sich auch in der Fan-Kampagne **Vienna Calling** durch zerstörte Stadtgebiete, in denen neben der nackten Angst unzählige Zombiehorden regieren.

Die Modding-Gruppe 44V Mapping hat in der sechsmonatigen Entwicklungszeit ganze Arbeit geleistet. Adrenalin schießt durch Ihre Adern, wenn Sie sich in fünf großen Levels durch die Straßen, Kaufhäuser, U-Bahn-Schächte und Katakomben Wiens ballern, um die Plattform des Donauturmes für Ihre Evakuierung zu erreichen. Die vier haben gar keine andere Wahl, als diesen gefährlichen Weg zu gehen, weil sich ihre Nahrungsvorräte dem Ende zuneigen.

Was folgt, sind actionreiche, harte Kämpfe durch liebevoll und detailreich gestaltete Levels. Sie fahren sogar mit einer provisorischen Fähre über das nun giftige Wasser der ehemals schönen, blauen Donau. Wer bereits einmal in Wien war, wird Straßenschilder und bekannte Gebäude wie den Kaiser-Franz-Josef-Bahnhof oder den Donauturm wiedererkennen. Fazit: **Vienna Calling** ist eine rundum gelungene Kampagne! *(mb)* ❏

Info: www.web-komplett.at/devstation/vc/?rid=start

BAHN FREI! | Die von Zombies nur so gespickte U-Bahn führt zum Kaiser-Franz-Josef-Bahnhof.

VERSTECKTER RETTER | Noch wähnt sich der Schurke in Sicherheit. Fisher hat ihn aber schon gesichtet.

ROSSIS RUMPELKAMMER

AUF DVD
• Video: Rossis Welt

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT

„Ich gebe zu, dass ich nicht so der Fernsehfreund bin, aber bisweilen erreichen mich dazu doch Nachrichten, die mich interessiert aufhorchen lassen."

Anfang November geisterte die Meldung durch die Presse, dass die Sendergruppe ProSieben-Sat.1 intensiv über ihre Zukunft nachdenke. Dies ist prinzipiell natürlich löblich und sollte gefördert werden. Ich wollte schon anfangen, mich über besseres Fernsehen zu freuen, als ich lesen musste, an welch tollkühnem Plan hier hochbezahlte Strategen tatsächlich arbeiten. Um die ein wenig unter Schwindsucht leidende Firmenkasse aufzupäppeln, denkt man tatsächlich laut darüber nach, die Inhalte der Sendergruppe künftig nur gegen Bezahlung zur Verfügung zu stellen, dank digitaler Übertragung wäre dies ja problemlos möglich. Sollte dies Schule machen, ist es nur eine Frage der Zeit, bis auch die anderen privaten Sender auf diese grandiose Idee kommen. Spontan fällt mir jetzt dazu Premiere, Sky – oder wie auch immer die sich momentan nennen – ein, die zwar mit einem (für deutsches Fernsehen) hochkarätigen Angebot aufwarten, aber auch nicht gerade von zahlender Kundschaft überrannt werden. Was würde denn dem Zuschauer hier für sein Geld geboten? Wenn man von N24 absieht, fallen mir spontan Perlen der Unterhaltung ein wie „Germany's Next Topmodel". Glauben die im Ernst, dass sich dafür jemand von seinem sauer verdienten Geld trennen würde? Und wenn, dann doch höchstens in Form einer Spende, damit die armen Hascherln mal endlich etwas Anständiges zu essen kriegen oder den Hauptschulabschluss nachholen können. Aber solange dies nicht steuerlich absetzbar ist, wird da keine nennenswerte Summe zusammenkommen. Ärgerlich für Frau Klum, aber sie wird es überstehen. Was bleibt dann noch? Ein Herr Raab natürlich. Aber der muss nicht zusätzlich gesponsert werden, weil er ein wahres Genie im Aufspüren von Markt- und Bildungslücken ist und seinen Unterhalt locker selbst bestreiten kann. Dann wären da noch diese ganzen sogenannten Reality-Shows, wo sich jeder Manta (Mit Allgemeinbildung Nur Teilweise Ausgestattet) vor Publikum blamieren darf. Ganz bestimmt wird sich hier der eine oder andere Neurologe und/oder Psychiater finden, der einen Obolus dafür entrichtet, weil er zu Studienzwecken nicht mehr in verschiedene Anstalten fahren muss, sondern die Verhaltensmuster quasi frei Haus geliefert bekommt, andere Zuschauer eher nicht. Wer zahlt schon für Typen im TV, die man im richtigen Leben zwangsweise und kostenlos bewundern kann? Das Kronjuwel dieser Sendergruppe hätte ich jetzt fast vergessen: Popstars! Unverzichtbar für alle Frühpubertierenden, die dafür gerne ihr Taschengeld opfern. Wer sonst würde sich selbst ernannte „Stars" ansehen wollen, die in vier Monaten zu Recht schon wieder vergessen sind? Sänger, die händeringend auf ihr erstes Brusthaar, Talent und das Ende des Stimmbruchs warten und stets ein wenig so wirken, als hätten sie den Duracell-Hasen verschluckt. Alleine das vertraglich festgelegte Dauergrinsen kann erwachsenen Menschen schon den ganzen Tag versauen. Richtig schlimm wird es allerdings, wenn man auch den Ton des Fernsehers aufdreht, habe ich mir sagen lassen. Vor einem Selbstversuch schreckte ich bisher jedoch immer zurück – ich fand es auch so schon schlimm genug. Ich orakele jetzt einfach mal, dass diese Gebühren uns allen zugute kommen werden! Die Mehrzahl der Deutschen wird sich das zweifelhafte Vergnügen sprichwörtlich schenken und den Fernseher auch mal einen Abend lang auslassen, was aller Wahrscheinlichkeit nach unsere Geburtenquote beleben dürfte, die es bitter nötig hat.

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Quiz

„Sie sind ein Fuchs!"

Grüße Sie, Herr Rosshirt!

Gleich vorweg wage ich es, Ihnen mein Misstrauen auszusprechen! Der Tipp, der abgebildete Fuß sei Teil einer Dame, kam mir spanisch vor, grad weil ich beim Weiterlesen etwas von einem iPhone als Gewinn erspäht habe. Mit dem Hinweis, es handle sich um eine Dame, wollen Sie den Leser doch auf eine falsche Fährte bringen, um das schicke Gerät selber abzustauben, Sie Fuchs! In Wirklichkeit ist dieser Fuß mit modischem Fußgelenkkettchen nur der erste kleine Teil zu einem großen Puzzleposter Ihrer selbst! Und hiermit habe ich Ihnen das iPhone schon so gut wie vom Tisch geschlussfolgert!!

Mattis Nolopp

Jetzt bringen Sie aber etwas durcheinander. Ich habe zwar etwas von einem iPhone geschrieben, dies stand aber ausdrücklich nicht (!) im Zusammenhang mit diesem Gewinnspiel. Ich selbst kann übrigens auf hohen Absätzen nur sehr schlecht laufen und trage niemals Fußkettchen. Wäre dies mein Fuß, hätte der Platz nicht gereicht, und ein Männerbein will nun wirklich niemand sehen.

Beschwerde

„Damals war ein Computerbefehl ein ‚Befehl'."

Hallo,

ich bin es noch einmal. Ich habe mich letztens über Ihre DVD ausgelassen und doch tatsächlich behauptet, auf derselben wäre nur Datenschrott. Habe etwas überreagiert, ich hoffe, Sie entschuldigen das. Die Vollversion funktioniert zwar dank Ihrer Hilfe jetzt, aber einige Demos laufen immer noch nicht, was vielleicht an meinem Rechner liegt. Jedenfalls ist mir auch bewusst geworden, dass die Spiele immer aufwendiger werden und dass da nicht immer alles auf Anhieb funktioniert. Programm-Code unsauber, hoher Leistungsdruck (das Spiel muss rauskommen!) etc., etc. Dennoch: Früher konnte man sich so was nicht erlauben, ja, ich weiß,

ROSSIS RACHE AN **DEN LESERN**

Rossi: Liebe Leser,
der eine oder andere von euch wird sich vielleicht noch an die letzte Ausgabe der PC Games erinnern können, wo ich an dieser Stelle schon einmal explizit alle Leser zusammen und pauschal angesprochen habe. Es ging um die sogenannte „Fan-Art", also Videos, Bilder, Musikstücke, Bastelarbeiten und dergleichen rund um unser liebstes Hobby, den Computer und Computerspiele. Ich forderte euch auf, mir diese zukommen zu lassen, damit sie auf unserer Internetseite ein würdiges Plätzchen erhalten und der Allgemeinheit zugänglich sind. Auch eine Preisverleihung wurde angedacht. Das Echo darauf war gewaltig. Gewaltig enttäuschend! Lausige zwei E-Mails erreichten mich dazu. Das kann jetzt verschiedene Ursachen haben. Unsere Leser sind erschreckend unkreativ und besitzen so etwas nicht, unsere Leser sind stinkfaul, den Text hat niemand gelesen, ihr wollt eure Schätze geheim halten, ihr wollt eurer Arbeit noch den letzten Schliff geben und arbeitet daran oder bisher unbekannte Strahlen aus dem Weltall verhinderten, dass in meinem Postfach E-Mails mit Anhängen größer als 25 KB liegen bleiben. Ich ziehe es vor, an eine Mischung aus den beiden letzten Möglichkeiten zu glauben, gebe euch noch ein wenig Zeit und schirme mein Postfach strahlensicher ab.

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht noch aus.

Warnung: Jeder, der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

die gute, alte Dos(en)-Zeit. Nun ja, aber damals hab ich eine Exe gestartet und diese lief und lief und lief. Seltene bis gar keine Updates waren der Normalfall. Damals war ein Computerbefehl ein „Befehl". Heute schaut das irgendwie nach Wischiwaschi aus. Ich hoffe nur, dass die Programmierer niemals Autos zusammenbauen.

In diesem Sinne: Pivic

Zunächst freut es mich, dass Ihr Spiel nach minimaler Hilfestellung nun doch funktioniert. Natürlich kann ich Ihren Ärger nachvollziehen und nehme Ihnen nichts krumm. Allerdings erlaube ich mir, Ihnen vorzuwerfen, dass Sie über ein lausiges Gedächtnis verfügen oder wesentliche Tatsachen schlicht verdrängt haben. Wann soll denn diese Zeit gewesen sein, als man nur schlicht eine Exe starten musste, um alles zum Laufen zu bekommen? Kauften Sie Ihre Spiele früher in Atlantis oder in Shangri-La? Ihre gute, alte DOS-Zeit war irgendwie ganz anders als meine. Ich kann mich noch an stundenlange Kämpfe erinnern, um noch zwei KB aus dem Hauptspeicher zu wringen, damit das Spiel startete. Heftiges Konfigurieren der Autoexec.bat und Config.sys waren der Normalzustand. Die wenigsten Spiele starteten „einfach so". Falls früher ein Computerbefehl noch wirklich ein Befehl war, dann sind mir aber viele Programme desertiert. Ja ja, die gute, alte Zeit, als Programme noch richtige Programme, Männer noch Männer, Kinder noch Kinder und Birnen noch Birnen waren. Allerdings gehe ich dahingehend mit Ihnen konform, dass auch ich hoffe, dass die Programmierer niemals Autos bauen. Aber ich hoffe auch, dass die Bäcker niemals Möbel und die Schlosser niemals Fernseher bauen.

Windows 7

„Zum Surfen im Internet geht es ja gerade noch."

Hallo Rainer,

ich besitze leider noch ein uraltes Notebook, auf dem noch Windows 98 installiert ist. Zum Surfen im Internet geht es ja gerade noch, aber spielen ist darauf unmöglich, vor allem weil es nur 512 MB Speicher und eine sehr kleine Festplatte hat. Ich hab jetzt aber gelesen, dass Windows 7 gerade auf älterer Hardware gut funktioniert. Würde sich da der Umstieg für mich lohnen?

Grüße: Jens

Ein altes Pferd bleibt ein altes Pferd, auch wenn man einen neuen Sattel kauft. Ich würde mich an deiner Stelle jetzt nicht darauf verlassen, dass Windows 7 Wunderkräfte entwickelt und deinen betagten Datendiesel in ein Zocker-Notebook verwandelt. Auch die Geschichten von spontaner Speichervermehrung halten meist einer näheren Überprüfung nicht stand. Hier würde ich dir raten, auf naheliegende, aber dennoch weniger bekannte Methoden zu vertrauen. Sicher hat auch dein Notebook einen Akku und bekanntlich haben alle Akkus einen sogenannten Memory-Effekt, der bei so einem alten Gerät sogar ziemlich ausgeprägt sein dürfte. Im Internet gibt es Programme, die sich diesen Memory-Effekt zunutze machen und darin Dateien auslagern können. Unter gewissen Umständen können damit sogar Teile des Hauptspeichers unterstützt werden.

Die Puppe

„Ich schreibe aber nicht nur wegen des Gewinnspiels."

Guten Abend, Rainer Rosshirt!

Lange habe ich überlegt, welche weibliche Person auf dem Gewinnspiel-Foto zu sehen ist. Als ich nicht darauf kam, schaute ich mir das Bild genauer an und finde, dass es nicht menschlich aussieht. Zudem kenne ich keinen Menschen, der so bleich ist. Auch der Ansatz eines Knöchels fehlt mir. Da aber auf der ersten Seite von Rossis Rumpelkammer stand, dass die gesuchte Person weiblich ist, kam ich zu dem Schluss, dass es sich um eine weibliche Ausstellungspuppe handelt. Oder die gesuchte Person trägt weiße Socken o. Ä. Ich schreibe aber nicht nur wegen des Gewinnspiel, sondern um allen, die an der PC Games mitwirken, ein dickes FETTES Lob zu geben! Ihr macht wirklich eine tolle Arbeit und ich bewundere euch sehr.

Wolfgang Migeot

Vielen Dank für Ihr Lob. Wir werden unser Möglichstes tun, um es auch weiterhin zu verdienen. Mit Ihrem Preis beim Gewinnspiel wird es aber leider trotz des Lobes nichts. Nur weil die Kollegin nicht die grobschlächtigen Knöchel eines Waldarbeiters hat, sollte man nicht schlecht über sie denken. Ihre Beine funktionieren dennoch ausgezeichnet. Immerhin haben Sie erkannt, dass die gesuchte Person Socken trägt, obwohl in diesem Fall wohl eher die Bezeichnung „Strümpfe" angebracht wäre. Ganz nebenbei erklärt dies übrigens auch die Farbe des Fußes! Ich selbst habe schwarze Socken an und im Normalfall sind meine Füße keineswegs schwarz. Und nein, es handelt sich keineswegs um eine weibliche Puppe. Sind nicht alle Puppen weiblich? Wie

Eat and read

Heute: Frühstücksburger

Wir brauchen pro Burger:

- Hamburger Bun
- Ei
- Zwiebel
- Essiggurke
- Zwei Scheiben durchwachsenen Speck oder Schweinebauch
- Eine Scheibe Schmelzkäse
- Remoulade
- Ketchup

Wir schneiden den Bun mittig durch und rösten die Innenseiten in der Pfanne braun. Danach zur Seite legen – der Burger kann ruhig kalt werden. Auf die Unterseite kommt ein ordentlicher Klecks Remoulade, darüber eine Schicht dünn geschnittene Zwiebelringe und ein paar Scheiben von der Gurke. Den Speck knusprig braten und auch draufschichten. Nun das Ei In die Pfanne geben (wegen des Specks brauchen wir kein Öl) und von beiden Seiten anbraten. Darauf achten, dass die Pfanne nicht zu groß ist, weil sich sonst das Ei zu großflächig verteilt, zu dünn und an den Rändern zu trocken wird. Jetzt das Ei auf unser Kunstwerk schichten, kräftig salzen, pfeffern und Ketchup darübergeben. Mit einer Scheibe Käse abdecken, Deckel drauf – fast fertig. Ich geb das Ganze noch kurz in die Mikrowelle, damit der Burger schön heiß ist und der Käse schmilzt. Wenn mal Besuch zum Frühstück da ist, kann man damit prima Eindruck schinden, schmeckt aber auch alleine lecker.

nennt man eine Schaufensterpuppe, die einen Mann darstellt? Der Puppe oder immer noch die Puppe?

Farbe

„Genau genommen möchte ich Ihr Layout loben."

Sehr geehrter Herr Rainer Rosshirt,
im Gegensatz zu manch anderem Leser möchte ich an dieser Stelle ein Lob für die PC Games aussprechen. Genau genommen möchte ich Ihr Layout loben, welches nicht nur schön übersichtlich ist, sondern auch konstant in der Farbe. Des Weiteren möchte ich Ihren Schreibstil lobpreisen, der vor Ironie nur so strotzt und mir daher sehr gefällig ist.

Ich verbleibe mit freundlichen Grüßen:
Benedikt

Ich bin jetzt ein wenig ratlos, wie Sie das Kompliment gemeint haben. Tatsächlich wurde im Layout schon geraume Zeit nicht mehr renoviert und gestrichen, was Ihnen als Leser aber doch eigentlich nicht bekannt sein dürfte. Unsere Layouterinnen zeichnen sich allerdings wirklich durch eine gewisse Farbkonstanz aus, was sich jedoch nur auf Haarfarbe und Kleidung bezieht. Mit ihrer Gesichtsfarbe sieht es da aber schon anders aus. Jeden Monat, wenn sie meine Textwüste in etwas Ansehnliches verwandeln müssen, kann man dies bewundern. Das fängt bei einem hellen, ganz zarten, blassen, nahezu pastelligen Farbton an, wenn sie erkennen, dass wieder einmal ein Monat vorbei ist und ich erneut um ihre Mitarbeit ersuche. In Anbetracht des wirren Ganzen kommt dann schon gerne ein anmutiger Rotton hinzu, der sich kurz vor Vollendung ihres Tuns in apartes Blau wandelt, welches bisweilen leicht ins Grünliche changieren kann.

Sechs

„Das bringt Probleme."

Hallo,
ich schreibe, weil ich ein ernsthaftes Problem habe. Ich habe es mir angewöhnt, an meinem PC zu essen und zu trinken. Vor nicht langer Zeit lief mir dann Cola in die Tastatur. Seitdem schreibt mein Computer ständig Sechsen. Das bringt Probleme, wenn man zum Beispiel eine E-Mail schreiben will und danach alle Sechsen löschen muss, damit es nicht so unanständig aussieht. Bitte, bitte helfen Sie mir!

Viele Grüße von Jan P.

Sich den ganzen Ärger ersparen und für ein paar Euro eine neue Tastatur zu kaufen, ist keine gute Idee. Das wäre naheliegend und somit gewöhnlich. Das Teil auseinanderzunehmen und zu reinigen, ist schön umständlich und muss nicht zwangsläufig zum gewünschten Resultat führen – diese Lösung sollte im Auge behalten werden. Vielleicht gibt es ja eine Möglichkeit, den Tastaturtreiber zu modifizieren, sodass statt der Zahl 6 mit dem ASCII-Code ein unverfängliches Zeichen verknüpft wird? So oder so fürchte ich, dass Ihr Problem damit wahrscheinlich nicht gelöst sein wird. Ist Ihnen denn nie aufgefallen, dass die Ziffer Null noch viel unanständiger aussieht als die Sechs? Ich würde sogar so weit gehen, Ihnen zu raten, auf den Buchstaben „F" zu verzichten, der von vielen Menschen als geradezu obszön angesehen wird. Selbst ein unschuldiges „Ö" kann übergewichtige Menschen wie mich dazu verleiten, sich angesprochen, angegriffen und diskriminiert zu fühlen. Das „Y" ist ja wohl nur noch frauenfeindlich, muss aber zum Glück eh sehr selten verwendet werden. Glauben Sie mir: Sie haben den vollen Umfang Ihres Problems nur noch nicht erkannt!

Rechenkünstler

„Ich wollt eigentlich nicht schleimen."

Hallo Rossi,
jetzt muss ich meine Finger doch auch mal bemühen und dir schreiben. Du hast dich ja zu der Aussage verleiten lassen, „die PC Games wäre ohne mich genau 2,7 % weniger wert". Das muss man doch etwas relativieren. Nehmen wir doch einfach noch das Volumen dazu, das du zu verdrängen in der Lage bist, dann sind wir doch, gemessen an den anderen Redakteuren, bestimmt schon bei 7 %. Wenn man jetzt noch dein Gefolge (ja, ich meine die Praktikanten) einfach mal zu dir dazu addiert, kommen wir bestimmt in Richtung von 25 %, oder nicht? Ich meine, die Bilder können auch täuschen und Herr Horn kann dir, was den Platzbedarf deiner Erscheinung angeht, nicht das Wasser reichen. Es würde mich aber schon sehr wundern. Also stellen

WER BIN ICH?

Manche glauben, einem Menschen ansehen zu können, welchen Beruf er ausübt. Gehören Sie auch dazu?

FRANZI
Azubine

Vormonat: Wie zu erwarten war, hat diesmal niemand richtig getippt und der Preis bleibt im Pott.

Wenn Sie die Funktion des Kollegen/der Kollegin richtig einordnen, sind Sie vielleicht der monatliche Gewinner eines Spielepakets. Teilnehmen kann jeder, der mir eine E-Mail schickt.

LESER DES MONATS

Oliver Krämer mit seiner PC Games im Urlaub. Noch kann er aufrecht stehen.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.

WELCOME TO JACK DANIEL'S

wir dich mal wieder ins Licht und sagen, dass die PC Games ohne dich deutlich weniger wert wäre. Ich wollt eigentlich nicht schleimen, aber gut …

MfG: M. Freitag

Vielen Dank, das hat gut getan, auch wenn es einer näheren Betrachtung nicht standhält. Die Praktikanten kann man mir schon einmal nicht zuaddieren, da sie Verlagseigentum sind und mir nur hin und wieder geliehen werden. Ich muss sie auch stets zurückgeben und darf sie nicht größer beschädigen. Ich habe mal einen verlegt, auch das wurde seitens der Geschäftsleitung nicht hingenommen. Wir achten hier sehr auf unsere Praktikanten, damit sie lange halten. Gut, zugegeben: Ich verdränge so viel Wasser wie zwei andere Redakteure, doch ist dies weder ein besonderes Verdienst noch in irgendeiner Form nützlich. Allerdings sollte man den Bildern in Rossis Welt hier auch nur bedingt trauen, da die Kamera ja bekanntlich 25 Pfund zusätzlich draufpackt. Wie benutzen übrigens ein neueres Modell – da sind es 25 Kilo.

Noch eine Puppe

„Vielleicht lieg ich ja richtig."

Hey Rossi,

ich denke, dass das Bild eine von dir gestohlene Schaufensterpuppe ist. Natürlich weiblich. Was man wohl mit der alles machen kann? Vielleicht lieg ich ja richtig.

Liebe Grüße: Raphaela

Ob du richtig liegst, kann ich dir nicht sagen – das musst du schon selber wissen. Geraten hast du auf jeden Fall falsch. Konnte ich da jetzt zwischen den Zeilen Zweideutiges herauslesen? Ich will das jetzt zu deinen Gunsten nicht annehmen. Was man mit Puppen machen kann, ist schnell erklärt. Man kann sie dekorieren und platzieren – im Normalfall zu Werbezwecken. Andere Verwendungen fallen zumindest mir nicht spontan ein. Ich hoffe, dass es die Kollegin freuen wird, dass sie von so vielen Lesern für eine Puppe gehalten wird. Aus meiner Sicht ein eher zweifelhaftes Kompliment.

Purpur

„Na ja, wer's braucht …"

Hallo Rossi,

die Lösung deines Rätsels „Wer bin ich?" lautet in diesem Monat: Petra Fröhlich! Warum? Weil die Dame einen purpurfarbenen Schuh trägt und Purpur die Farbe der Könige (in diesem Fall der Königin) ist. Warum die Chefredakteurin eines der größten Spielemagazine allerdings ein Fußkettchen trägt, erschließt sich mir nicht. Na ja, wer's braucht …

Robert Kolm

Knapp daneben, aber leider dennoch falsch. Ich kann dir versichern, dass Frau Fröhlich keinerlei majestätisches Gehabe an sich hat und man auch nicht knien muss, um mit ihr zu reden. Statt der Anrede „Hoheit" nennen wir sie auch schlicht „Petra". Übrigens tragen auch Kardinäle und Oberrabiner Purpur. Ob da dann allerdings ein Fußkettchen dazugehört, kann ich nicht sagen – ich bin evangelisch.

Nackt

„Warum sind nackte Frauen zu sehen?"

Moin Mr. Rosshirt,

was ich Sie schon immer fragen wollte: Warum sind eigentlich immer wieder nackte Frauen auf der PC Games zu sehen? Das macht doch gar keinen Sinn! Ich finde das anstößig.

Georg Leimcke

Lieber Herr Leimcke, ich flehe Sie auf Knien an: Bitte teilen Sie mir mit, wo immer wieder nackte Frauen auf der PC Games zu sehen sind. Ich würde dann umgehend vorbeikommen, um es selbst anstößig finden zu können. Über den Sinn des Ganzen würde ich mir dann hinterher Gedanken machen.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(H) Head-Crash

Der Begriff Head-Crash bezeichnet den Ausfall einer Festplatte, bei dem sie mechanisch beschädigt wird und Daten verloren gehen – hervorgerufen durch den Lese-/Schreibkopf der Festplatte, welcher unsanft die Oberfläche des Speichermediums berührt. Im Normalfall wird dies durch ein schützendes Luftpolster verhindert. Aber manchmal ist der Normalfall eben nicht der Normalfall. Als Faustregel gilt: Je länger das letzte Backup zurückliegt, desto höher die Wahrscheinlichkeit des Ausfalls. Das beim Head-Crash entstehende Geräusch ist ein schrilles, lautes Kreischen – hervorgerufen durch den User. Gleich nach dem plötzlichem Herzinfarkt ist der Head-Crash die zweithäufigste Todesursache bei Computerfreaks, wobei Ersteres oft eine Folge von Zweiterem ist.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt – auf seine eigene Verantwortung.

USB-Quälgeist

Unter der der harmlosen Bezeichnung Prankster wird ein noch viel harmloser aussehender USB-Stick vertrieben, der es jedoch faustdick hinter den … äh … in seinen Schaltkreisen hat. Kaum hat man ihn diskret und unauffällig an einem der hinteren USB-Ports seines Opfers eingesteckt, beginnt er zufallsgesteuert Mauseingaben zu simulieren, betätigt die Caps-Lock-Taste oder tippt ein paar lustige Buchstabenfolgen. Dabei ist der Prankster recht human und betätigt niemals die Enter-Taste oder speichert ein Dokument. Dennoch ist vor solch einem Scherz mit den Kollegen dringend abzuraten, wenn Sie in einem Kraftwerk arbeiten – oder in einem Vergnügungspark, dessen Attraktion wiedererschaffene Dinosaurier sind.

http://www.thumbsupuk.com

Vor 10 Jahren

Januar 2000

THEMA

Konsolen vs. PC

Pünktlich zum neuen Jahr blies Sony zum Frontalangriff auf den PC als Spiele-Plattform. Mit dem Nachfolger der sehr erfolgreichen PlayStation wollte der Unterhaltungselektronik-Konzern aus dem Reich der aufgehenden Sonne den PC als Spielgerät aus den Haushalten verdrängen.
Die Vorzeichen erschienen den Konzernoberen günstig, hatte man doch quasi die Eier legende Wollmilchsau im eigenen Produktportfolio: die PlayStation 2 – kurz PS2 – bot nicht nur Spiel-, sondern auch Filmspaß, indem sie auch DVDs abspielte. Schwarzmaler sahen schon das Ende der Computerspiele kommen. Heute wissen wir es besser. Selbst die PlayStation 3 tut sich noch schwer, den PC als wichtigste Spieleplattform zu beerben. Doch die Konsolen haben in Sachen Spiele-Auswahl den PC inzwischen nicht nur eingeholt, sondern in manchen Genres sogar überholt. Einige Sportspiele wie **FIFA 10** erscheinen in der optisch besseren Version für die Next-Gen-Konsolen. So mancher Action-Titel schafft es nicht mehr auf den PC. Doch Strategie-Spiele und Ego-Shooter bleiben nach wie vor die Domäne des PCs.

TEST DES MONATS

Wheel of Time

Im Test des Monats musste sich seinerzeit **Wheel of Time** einer Prüfung auf Herz und Nieren unterziehen. Der Titel brach mit vielen Shooter-Standards.
Die Hauptrolle in diesem epischen Kampf der Guten gegen das Böse übernahm eine Frau. Ihr Name: Elayna Sedai. Ihr Beruf: Zauberin. Sie nutzte weder Armbrüste noch Schwerter, sondern magische Geschosse, die sie per Zauberformel abrief. Die Heldin wider Willen trug eine biedere Zopf-Frisur und trieb sich in der Bibliothek eines Konvents für Magierinnen herum. Zudem hatte sie mit ihren bodenlangen Wallawalla-Kleidern in etwa die gleiche erotische Anziehungskraft wie die immer jünger werdenden Damen, die sich gern samstagmorgens um 8 Uhr an fremden Wohnungstüren über Gott unterhalten wollen. Lara Croft, die Heldin der **Tomb Raider**-Serie, und Rynn, die Hauptfigur aus **Drakan**, boten in dieser Hinsicht dem meist männlichen Publikum eine reizvollere Optik.

In Sachen visuelle Präsentation hatten Elaynas Abenteuer dank der **Unreal**-Engine die Nase seinerzeit deutlich vorn. Die Entwickler von Legend Entertainment nutzten die Möglichkeiten der Grafik-Engine voll aus und zauberten beeindruckende Welten auf den Bildschirm. Tempel, Kirchen oder einfache Gebäude boten eine nie gesehene Pracht. Manchmal war es schon schade, dass man wegen der hektischen Gefechte mit Rittern, Trollen und anderen Monsterwesen kaum Zeit hatte, die liebevoll gestalteten Innenräume zu bestaunen. So viel Schönheit hatte allerdings ihren Preis. Ohne einen potenten Spielerechner mit Pentium III, 500 MHz Taktrate, 128 MByte Hauptspeicher und 3dfx-Banshee- oder TNT2-Ultra-Grafikkarte konnte sich **Wheel of Time** schnell in eine lahme Diashow verwandeln – es sei denn, man verzichtete auf einen Teil der imposanten Grafikeffekte und setzte die Auflösung des Spiels herunter. ❑

ZAUBERWAFFEN | Magieeffekte wie der Kettenblitz sorgen nicht nur wegen der Optik für offene Münder – sie haben auch verheerende Wirkung.

PRÄCHTIG | Dank der potenten **Unreal**-Engine wirken die Innenräume von Kathedralen und Burgen beeindruckend.

DIE TOP-5-TESTS

Die besten Spiele der damaligen Ausgabe

1 Tomb Raider 4

Entwickler: Core Design | **Wertung:** 91 %

Teil 4 der **Tomb Raider**-Serie galt für die meisten Fans als der bislang beste Ableger der Reihe. Verbesserte Optik sowie eine Rückbesinnung auf das klassische Level- und Puzzle-Design bescherten der Archäologin Bestnoten.

2 NBA Live 2000

Entwickler: EA Sports | **Wertung:** 91 %

Basketball-Fans bekamen ihr Weihnachtsgeschenk ein paar Tage früher. **NBA Live 2000** erfüllte so ziemlich jeden Spielerwunsch: eine flüssige und schön anzusehende Spielgrafik, intelligente Computergegner und viel Spielspaß.

3 Half-Life: Opposing Force

Entwickler: Gearbox/Valve | **Wertung:** 89 %

Mit dem Wechsel der Perspektive ist Valve ein Glücksgriff gelungen. Die Rückkehr in die Black-Mesa-Station – diesmal als einer der Verfolger von Gordon Freeman – wurde genial inszeniert und fesselte die Spieler abermals.

4 Rally Championship 2000

Entwickler: Magnetic Fields | **Wertung:** 86 %

Zwar musste sich dieser Rallye-Racer **Colin McRae** geschlagen geben, doch alle, die mehr Wert auf Spaß statt auf beinharte Simulation legten, kamen hier voll auf ihre Kosten.

5 Freespace 2

Entwickler: Volition Inc. | **Wertung:** 84 %

Zwar erfand Entwickler Volition Inc. mit der **Freespace**-Fortsetzung das Rad nicht neu, doch für gepflegte Ballerorgien im Weltraum reichte es allemal aus.

DIE KARRIERE DES

Chris Sawyer

Der Mann hat einst von sich behauptet, er sei 32 Jahre alt, sehe aus wie 22 und wäre am liebsten immer noch 12 Jahre alt. Das war vor zehn Jahren und die Rede ist von Chris Sawyer. Wer nicht sofort mit dem Namen etwas anfangen kann, bei dem macht es vielleicht eher bei den Namen seiner beiden bekanntesten Spiele „klick!“: **Transport Tycoon** (1996) und **Rollercoaster Tycoon** (1999).

Beide Spiele kamen mit dem Zusatz „A Chris Sawyer Game“ – „Ein Spiel von Chris Sawyer“. Diese Zeile kann man wörtlich nehmen, denn bis auf die Musik und die Grafik hatte Sawyer alles an den Spielen im Alleingang auf die Beine gestellt: Für das Design, die Programmierung und die Tests zur Fehlersuche war er alleine verantwortlich. Trotz seines Erfolges in der Spielbranche, **Rollercoaster** und **Transport Tycoon** zählen neben **Industrie Tycoon** zu den erfolgreichsten unter den erhältlichen **Tycoon**-Spielen – gibt sich Saywer bescheiden. Am wohlsten fühlt er sich in seiner idyllischen Heimat Schottland.

Dass seine Spiele echte Hits werden konnten, hätte Sawyer nicht für möglich gehalten. Er hatte beide Titel für Nischenprodukte für Nerds gehalten. Der bekennende Achterbahn- und Badminton-Fan brachte 2002 noch **Rollercoaster Tycoon 2** heraus. Am dritten Teil, der 2004 erschien, war Sawyer nur noch als Berater beteiligt. Inzwischen ist es um Sawyer ruhig geworden. Wer weiß, vielleicht werkelt er ja im Alleingang wieder an einer Aufbau-Simulation über Achterbahnen. ❑

SOLO-AUFTRITT | Seine Spiele programmiert Chris Sawyer am liebsten zu Hause in seinem kleinen Büro.

HARDWARE

Zu Weihnachten wird aufgerüstet

Aufrüsten oder neu kaufen? Wie immer vor Weihnachten plagte viele PC-Spieler diese Frage. Deshalb gab es – wie jedes Jahr um diese Zeit – Einkaufstipps rund um Komplett-PCs und alles, was man in einen PC einbauen kann.

Bei den Prozessoren herrschte der ewige Zweikampf zwischen AMD und Intel. Anno 2000 hatte AMD mit der neuen CPU-Generation mit der Bezeichnung Athlon gegenüber Intels Pentium III leistungsmäßig die Nase leicht vorn. Intel stürzte sich beim Speicher in das RAMBUS-Abenteuer. Quasi im Alleingang wollte der Chipgigant einen neuen Speicherstandard mit teurem RAMBUS-Hauptspeicher durchsetzen. Hohe Preise für Speicherriegel und neue Mainboards, die zu RAMBUS kompatibel sein mussten, ließen die Kunden vermehrt zu AMD-Prozessoren greifen. Diese kamen mit ebenfalls recht schnellem DDR-Speicher aus, der zudem um einiges günstiger als RAMBUS-RAM zu haben war. Intel reagierte und stampfte den RAMBUS-Standard sang- und klanglos ein, um ebenfalls auf DDR-RAM zu wechseln.

Dass aus dem Dreikampf zwischen 3dfx, Ati und Nvidia um den Markt für Grafikkarten bald ein Zweikampf werden würde, ahnte man als Kunde Ende 1999 noch nicht. Schließlich hatte 3dfx – der Pionier in Sachen hardwarebeschleunigter 3D-Grafik – gerade erst die neue Chip-Generation vom Typ VSA-100 vorgestellt. Auch dass die DVD zehn Jahre später das Standard-Medium für Spiele und Filme sein würde, mochte man seinerzeit noch nicht so recht glauben. Eine gefühlte Ewigkeit hielt sich schon die Firma Creative mit ihren Soundkarten, die 1999 auf den Namen Soundblaster Live! hörten, auf dem schnelllebigen Markt für PC-Hardware. Wer hätte damals gedacht, dass zehn Jahre später die Soundkarten aus dem Hause Creative trotz starker Onboard-Sound-Konkurrenz in vielen Spiele-PCs den Ton angeben würden? ❑

AUGESCHOBEN IST NICHT AUFGEHOBEN

Auf gute Spiele wartet man gerne

Es ist keine Seltenheit, dass sich die Veröffentlichung eines Spiels immer wieder verzögert – trotz aller Beteuerungen des Entwicklungsstudios und Publishers, man werde die selbst gesetzten Termine halten. So auch zu Beginn des Jahres 2000. Den Anfang im Reigen der Meldungen, dass sich der Verkaufsstart eines Spiels verzögert, machte Blizzard. Die Veröffentlichung von **Diablo 2** verschiebe sich um einige Monate, so der Publisher.

Daikatana, die Shooter-Hoffnung aus der Feder von John Romero, sollte eigentlich 1997 erscheinen. Spielbares gab es selbst Anfang des Jahres 2000 nicht zu sehen. Auch **Duke Nukem Forever** ließ zur Jahrtausendwende noch auf sich warten – getreu dem Motto: „When it's done“. ❑

VORFREUDE | Das Warten sollte sich lohnen: **Diablo 2** erfreut sich selbst neun Jahre nach Release noch großer Beliebtheit.

WARTE MAL | Dass **Duke Nukem Forever** niemals erscheinen würde, war Anfang 2000 noch nicht abzusehen.

MEISTERWERKE

Knights of the Old Republic

Wäre Darth Vader jemals durch die Bioware Studios im kanadischen Edmonton marschiert, so hätte er sicher neidlos anerkannt: Die Macht ist wirksam bei diesen da! Die Rollenspiel-Spezialisten haben sich nämlich unter **Star Wars**-Fans einen tollen Ruf erarbeitet: mit **Knights of the Old Republic**, das Bioware im Auftrag von Lucas Arts entwickelte. Das Spiel (abgekürzt **KotOR**) erschien 2003 für Xbox und PC und hat laut metacritic.com eine bescheidene Durchschnittswertung von sagenhaften 93 Punkten sowie zahllose Awards eingeheimst.

Rund 4.000 Jahre vor dem ersten **Star Wars**-Film setzt die epische Handlung ein. Der Spieler – wahlweise männlich oder weiblich – erwacht an Bord eines Raumschiffes, flüchtet von dort nach einem knappen Tutorial auf den Planeten Taris. Ab hier schart er seine ersten von insgesamt neun Begleitern um sich, darunter ein mordlüsterner Roboter, die beiden Jedi Bastila und Jolee sowie die Twi'lek-Göre Mission und ihr launischer Wookie-Kumpel Zaalbar. Die ersten Spielstunden verbringt man noch als ahnungsloser Nichtskönner, der erst im Verlauf der Geschichte lernt, sich die Kräfte der Macht zunutze zu machen. Dabei entfaltet sich eine gute, teils richtig überraschende Story rund um die Sith-Lords Revan und Malak – der eine bedroht die Galaxis mit einem mysteriösen Gerät namens Sternenschmiede, der andere scheint wie vom Erdboden verschluckt. Mehr wollen wir nicht verraten: Wer die großartige Story-Wendung in der Mitte des Spiels spoilert, der trage zur Strafe eine Runde Armdrücken gegen einen wütenden Wookie aus!

Im Laufe des Abenteuers gibt sich Bioware alle Mühe, nicht nur Rollenspieler zu begeistern, sondern auch **Star Wars**-Fans ordentlich satt zu machen: Man bereist bekannte Planeten wie Tatooine, Dantooine und Kashyyyk, feilscht mit kriminellen Huts um Kopfgelder, legt sich mit gefräßigen Rancors an, erforscht eine Sith-Basis und erhält Zutritt zu einer Ausbildungsstelle der Jedi – dort bastelt man sich endlich das ersehnte Lichtschwert. Oder gleich mehrere – in **KotOR** dürfen Sie nämlich auch zwei Klingen beziehungsweise ein Doppellichtschwert führen. Ab diesem Zeitpunkt kann man den Helden nicht nur in klassischen Disziplinen wie Nah- und Fernkampf oder Computerkenntnisse trainieren, sondern darf auch endlich Macht-Talente wie Druckwellen, Blitze und Heilauren erlernen. All dies geschieht im Rahmen eines Regelwerks, das in seinen Grundzügen auf dem von **Dungeons & Dragons** basiert und daher entsprechend komplex ausfällt. Ob man nun versucht, eine Kiste zu öffnen, die CPU eines Droiden zu hacken oder einem Blasterschuss auszuweichen, alle Aktionen basieren auf einem

STERNENSAGA | Bioware siedelte **KotOR** 4.000 Jahre vor den ersten **Star Wars**-Filmen an. Auf diese Weise hatten die Entwickler viele Freiheiten, um eine eigenständige Story zu erschaffen.

STAR WARS PUR | Fans bekamen, was sie wollten: Moralische Entscheidungen zwischen den beiden Seiten der Macht, bekannte Schauplätze und jede Menge Lichtschwertkämpfe!

GLAUBHAFT | Obwohl der Held – wie in **Dragon Age** – nicht vertont ist und Aliens in teils wirrem Kauderwelsch sprechen, sind die Dialoge voller Entscheidungsmöglichkeiten und super gelungen.

TAKTISCH | Trotz der actionreichen Inszenierung liegt den pausierbaren Kämpfen ein rundenbasiertes System zugrunde, das an **Dungeons & Dragons** erinnert. Man muss weder zielen noch selbstständig ausweichen.

MINISPIELE – FLUCH UND SEGEN

Gerne baut Bioware in seine Titel Minispiele ein, jedoch – zu sehen an Mass Effect und vor allem an Jade Empire – nur mit mäßigem Erfolg. In KotOR muss sich der Spieler in drei simplen Miniaufgaben beweisen.

SWOOP-RENNEN | Kurzweilige, simple Raserei gegen die Stoppuhr. Nett, aber auch nicht mehr!

PAZAAK | Ein Kartenspiel mit hohem Glücksfaktor, irgendwo zwischen Motivation und Frust.

RAUMSCHLACHT | Weltall-Ballerei am Bordgeschütz des eigenen Raumschiffs. Ziemlich öde!

Zahlen- und Attributesystem, das Erfolgschancen „würfelt" – ebenso wie in **D&D**. Kämpfe finden daher in einem rundenbasierten Modus statt, in dem Freunde und Feinde abwechselnd zum Zuge kommen. Das merkt man den taktischen Gefechten allerdings kaum an: Vor allem die Laserschwertkämpfe sind sehr schön choreographiert und die feinen Animationen halten wir auch heute noch für sehenswert.

Der wohl beste Aspekt des Spiels ist aber sein Moral-System: Die vielen gut ausgetüftelten Quests darf man generell auf mehrere Arten beenden, denn die meisten Dialoge bieten verschiedene Antwortmöglichkeiten. Beispielsweise gerät der Spieler auf Dantooine zwischen die Fronten zweier verfeindeter Familien. **Romeo & Julia** lässt grüßen: Die Kinder der Streithähne haben sich ineinander verschossen und wollen gemeinsam flüchten – sehr zum Unwillen ihrer Eltern, es kommt zur Konfrontation. Der Spieler muss sich entscheiden: Die Eltern zur Einsicht mahnen? Die Kinder so verunsichern, dass sie einander verlassen? Eine blutige Eskalation anstacheln? Gewaltsam eingreifen? Für jede der vielen Lösungsmöglichkeiten erhält der Spieler Gesinnungspunkte, entweder für die helle oder dunkle Seite der Macht – in welche Richtung man tendiert, kann man jederzeit im Charakterbogen einsehen. Solche Entscheidungen wirken sich auf das Verhalten der eigenen Mitstreiter und das Finale aus – das Spiel bietet zwei dramatische Endsequenzen. Es lohnt sich also, **KotOR** noch ein zweites Mal durchzuspielen!

Auch heutzutage ist **Knights of the Old Republic** noch eine Empfehlung für den preisbewussten Rollenspielfan. Die Technik – schon bei Release nicht ganz zeitgemäß – ist freilich veraltet, doch das tut der Güte von Story und Quests keinen Abbruch. Das Spiel ist auf modernen Rechnern noch lauffähig, allerdings können von Zeit zu Zeit Abstürze auftreten – wir empfehlen häufiges Speichern. Nach wie vor ärgerlich: Die Menüs für Inventar, Charakterbogen und dergleichen sind unnötig verschachtelt und skalieren auf höheren Auflösungen nicht mit, sodass sie ab 1.024 x 768 Pixeln schon nicht mehr den gesamten Bildschirmbereich nutzen. Gut spielbar bleibt das Werk jedoch trotzdem.

The Sith Lords, der zweite Teil der **KotOR**-Reihe aus dem Jahr 2005, wurde nicht von Bioware, sondern von Obsidian entwickelt. Er setzt zwar auf die gleiche Technik und recycelt einige Umgebungen, bietet dafür aber viele gute Quests und interessante Charaktere. Trotz allem enttäuschte das Spiel letztendlich mit seinem abrupten, unfertig wirkenden Schluss. Das dritte **KotOR** entwickelt Bioware nun zum Glück wieder selbst. Sein Name: **The Old Republic**! ❑

PARTY | Der Held heuert im Spielverlauf maximal neun Begleiter an. Jeweils zwei von ihnen darf der Spieler für sein Team auswählen, der Rest wartet an Bord des Raumschiffs Ebon Hawk.

PC GAMES 01/04 ÜBER KOTOR

Das sagten wir damals ...

TESTURTEIL
Knights Of The Old Republic

92

ENTWICKLER Bioware
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN 4.12.2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Internet: -, Netzwerk: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER
Prozessor in Megahertz: 1.500 | 1.800 | 2.500
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Gut angepasstes D&D-Kampfsystem
- + Intelligente Charakter-Interaktion
- + Entscheidungsfreiheit bei Quests
- + Großer Spielumfang
- − Leichte Kämpfe unterfordern Profis

GRAFIK	79%
SOUND	86%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	90%
MEHRSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BALDUR'S GATE 2** oder **GOTHIC 2** mochten.

MOD ZUM SPIEL
• In diesem Heft auf Seite 120

BIOWARENKUNDE

Seit elf Jahren verfolgt Bioware ein bescheidenes Ziel: der beste RPG-Entwickler der Welt zu werden.

Baldur's Gate (1998)
Das **Dungeons & Dragons**-Regelwerk, kombiniert mit einer gelungenen Story und taktischen Kämpfen – Biowares erster Rollenspiel-Hit!

MDK 2 (2000)
Bioware versucht sich an einem Action-Spiel, jedoch ohne Erfolg: Die Fortsetzung von Shinys Kult-Ballerei fällt mittelmäßig aus.

Baldur's Gate 2 (2000)
Bioware in Bestform! Gigantischer Umfang, tolle Charaktere, noch mehr Taktik und eine gute Story – abermals ein Rollenspiel-Tipp.

Neverwinter Nights (2002)
Statt einer fesselnden Story bietet das **D&D**-Rollenspiel zumindest schöne 3D-Grafik und einen genialen Editor für eigene Abenteuer.

Star Wars: KotOR (2003)
Für viele Rollenspieler der beste Titel 2003: Bioware landet auf Xbox und PC einen Hit und begeistert auch die **Star Wars**-Fangemeinde!

Jade Empire (2005)
Das gefühlvolle Asia-Epos überzeugt Kritiker mit actionreichen Kämpfen und tollen Quests, doch das Käuferinteresse bleibt aus.

Mass Effect (2007)
Das anfangs Xbox-360-exklusive Sci-Fi-Epos setzt neue Maßstäbe für spannende Geschichten und glaubhafte Charaktere.

Dragon Age: Origins (2009)
Erst seit dem 5. November erhältlich, wird **Dragon Age** bereits von vielen Fans als das Rollenspiel des Jahres gefeiert. Wir finden: zu Recht.

Und das bringt die Zukunft:
Derzeit arbeitet Bioware mit Hochdruck an **Mass Effect 2**, dem zweiten Teil der Sci-Fi-Trilogie – bereits im Februar 2010 erscheint das Spiel für PC und Xbox 360. Parallel befindet sich **Dragon Age 2** vermutlich schon in einer frühen Produktionsphase. Das derzeit wohl heißeste Bioware-Projekt lautet allerdings **Star Wars: The Old Republic** – ein neuer Titel im **KotOR**-Universum! Zwar handelt es sich um ein Online-Rollenspiel, doch es soll trotzdem alle typischen Bioware-Elemente bieten: epische Geschichten, ein riesiger Umfang, voll vertonte, interaktive Dialoge, moralische Entscheidungen. Alle Details zu dem Spiel lesen Sie in diesem Heft ab Seite 22!

Im nächsten Heft

❑ Vorschau

Napoleon: Total War

Die Entwickler von Creative Assembly kommen zu Besuch und stellen die aktuelle Version ihres Strategieknallers vor. Freuen Sie sich auf exklusive Interviews, frische Eindrücke und aussagekräftige Bilder.

❑ Vorschau

Two Worlds 2 | Besser als Teil 1, **Risen** und alle **Gothics** zusammen? Wir klären auf!

❑ Sneak Peek

Drakensang: Am Fluss der Zeit | Leser spielen exklusiv das Rollenspiel und sagen ihre Meinung!

❑ Vorschau

Splinter Cell: Conviction | Wir spielen eine weit fortgeschrittene Version Probe!

❑ Test

Left 4 Dead 2 | Intensiver Mehrspielertest zum Koop-Shooter des Jahres!

PC Games 1/10 erscheint am 30. Dezember!

Vorab-Infos ab 26. Dezember auf www.pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM

PC Games Hardware
Special: Was ist besser – Kopfhörer oder Headset? Marktübersichten: LCDs von 25 bis 30 Zoll, Micro-ATX-Mainboards, Grafikkarten.

SFT – Spiele, Filme, Technik
Titelthema: So viel Fernseher gibt's fürs Geld. SFT testet elf Flat-TVs unter 1.000 Euro. Außerdem: Palm Pre, neue Macs und Amazon Kindle.

PC Games – Wissen, was gespielt wird

COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Vorstand: Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin: Petra Fröhlich
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.): Thorsten Küchler (tk), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Stellv. Redaktionsleiter: Wolfgang Fischer (wf)
Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Redaktion (Print): Alexander Bohnsack (abs), Marc Brehme (mb), Lukasz Ciszewski (lc), Alexander Frank (af), Robert Horn (rh), Jürgen Krauß (jk), Toni Opl (to), Manfred Reichl (mr), Christian Schlütter (cs), Felix Schütz (fs), Christoph Schuster (cps), Sebastian Weber (web)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Andreas Bertits (ab)
Trainees: Christine Donath, Viktor Eippert, Markus Grundmann, Matthias Mohr, Matti Sandqvist, Tom Sauer, Christoph Schön, Martin Schücker
Redaktion (Videos): Dominik Schmitt, Stefanie Schetter
Redaktionsassistenz: Kristina Haake
Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Manuel Schulz, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Textchefs: Claudia Brose, Margit Koch-Weiß
Lektorat: Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Heidi Schmidt, Birgit Bauer
Layout: Marco Leibetseder (Ltg.), Anne-Marie Kandler, Silke Engler, Philipp Heide, Sebastian Bienert
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Marco Leibetseder
Audio + Video Production: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Christine Alt, Bernd Boomgarden, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen

Verlagsleiter: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktionsleitung: Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcgames.de

Leiter Neue Medien: Justin Stolzenberg
Chefredakteur Online: Florian Stangl
Redaktion: Sebastian Thöing, Thomas Wilke
Freie Mitarbeiter: Frank Moers
Projektleitung & Konzeption: Florian Stangl, Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Alex Holtmann, Tobias Hartlehnert, Barbara Heller
Webdesign: Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Anzeigenleitung: Gunnar Obermeier, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
René Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Peter Elstner: Tel. +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Bernhard Nusser: Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de

Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Anzeigenberatung Online: InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt, Tel. +49 (6151) / 5002-100, Fax +49 (6151) / 5002-101, Mail info@interactivemedia.net
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 22 vom 01.01.2009

AWA ACTA: PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 0,95 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.computec.de
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 63,00 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 71,00 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 75,00 EUR

Abo-Service:
Deutschland
Post: Computec Kundenservice, Postfach 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 01805/7005801*, Fax: 01805/8618002*
Support: Montag 07.00–20.00 Uhr, Dienstag–Freitag 07.30–20.00 Uhr, Samstag 09.00–14.00 Uhr
* (14 Cent/Min. aus dem Dt. Festnetz)

Österreich
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E- Mail: computec@abo-service.at, Tel.: 0820 00 12 80, Fax: 0820 00 10 86
Support: Montag-Freitag 07.30-20.00 Uhr

Schweiz und Rest der Welt
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch, Tel.: +41 41 329 22 48, Fax: +41 41 329 22 04
Support: Montag-Freitag 07.30-20.00 Uhr

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games Magazin: ZKZ 62134

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN VISION, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, KIDS GAMER, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA. PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM.

Gothic 3

Seite 1:

Vollversion
Gothic 3

Client
Heroes in the Sky

Demo
Gehirntraining mit Dr. Kawashima

Mods & Maps
Dragon Age: Origins
- Charakter-Editor

Tools
Adobe Reader 8.0
DirectX 9.0c
VLC Player
Winrar

Seite 2:

Videos
Assassin's Creed 2
Borderlands
Call of Duty: Modern Warfare 2
Dark Void
Die Sims 3: Reiseabenteuer
Drakensang: Am Fluss der Zeit
- Das Intro
- Der Stammeskrieger
- Der Geode
- Die Neuerungen
Meisterwerke:
Knights of the Old Republic
Painkiller Resurrection
Rossis Welt
The Saboteur
Star Wars: The Force Unleashed – Ultimate Sith Edition
Torchlight
Vollversion: Gothic 3

Trailer
Call of Duty: Modern Warfare 2
Star Wars: The Old Republic – Jedi vs Sith Cinematic

Mods & Maps
Braid
- Music-Mod
Gothic 3
- Autumn
- Community Patch 1.73
- Questpaket 4.1
Left 4 Dead
- Vienna Calling
Need for Speed: Shift
- All Cars Mod
- No Bloom
- No time left
- Reduced Bling
Risen
- Risen-Extender
The Witcher
- Evil Decision

Vollversion: Gothic 3

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 1.024 MB RAM
- 4,6 GB freier Festplattenspeicher
- Windows XP/Vista

Video-Special: Drakensang: Am Fluss der Zeit

Werfen Sie in unserem Video-Special einen Blick in die sagenhafte Welt von Drakensang: Am Fluss der Zeit.

Client: Heroes in the Sky

Schlagen Sie mit hunderten anderen Mitspielern die Luftschlachten des Zweiten Weltkrieges!

PC Games – Wissen, was gespielt wird

PC Games 13/09

Vollversionen: Gothic 3

DVD – Computec Media

PC Games – Wissen, was gespielt wird

MIT VOLLVERSION AUF DVD
GOTHIC 3
Erstmals auf Heft-DVD: Das Mega-Rollenspiel von den Risen-Machern!
MIT AKTUELLEM PATCH UND BONUS-QUESTPAKET

EXKLUSIVER CODE IM HEFT: SHAKES & FIDGET THE GAME
Startguthaben* im Wert von € 10,-
* Gilt für neue Accounts

BIOWARES ONLINE-RPG
STAR WARS THE OLD REPUBLIC
Wir haben es ausführlich gespielt + alle Charakterklassen enthüllt!

TEST + TUNING AUF 10 SEITEN
CALL OF DUTY MODERN WARFARE 2
Grandios oder skandalös? Alles zum kontroversesten Spiel des Jahres!

20 STUNDEN LANG ANGESPIELT!
DRAKENSANG AM FLUSS DER ZEIT
Neues Magiesystem, neue Klassen, neue Helden: Hier kommt die große deutsche Fantasy-Hoffnung!

USK ab 16 freigegeben

13/09 | € 5,50
4 191278 205504 13
Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,00; Dänemark dkr 55,00; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,50; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50

HÖLLISCH STARK!

Modernste Ausstattung für die anspruchsvollsten Games

Intel® Core™ i5 Prozessortechnologie mit Intel® Core™ i5-750 Prozessor
(2,66 GHz; 8MB Smart Cache; Intel® Turbo-Boost-Technologie mit bis zu 3,20 GHz)

Ultraschnelle ATi Radeon™ HD5850 DirectX®-11 Grafikkarte mit 1024 MB GDDR5

intel CORE i5 inside
Achten Sie auf Intel Inside®

ATI RADEON PREMIUM GRAPHICS

DiRT2

INKL. KOSTENLOSEM RALLYE-GAME: DiRT2

MEDION®

Machine from Hell XL

- Intel® Core™ i5-750 Prozessor (2,66 GHz)
- 1 TB (1000 GB) Festplatte • 6 GB DDR3 Arbeitsspeicher
- ATI Radeon™ HD5850 DirectX 11 Grafikkarte mit 1 GB GDDR5, 2x DVI-I / 1x HDMI und 1x DisplayPort • Multinorm DVD-Brenner mit Dual Layer Funktion
- Anschlüsse: Gigabit Lan, 8x USB 2.0 (2x front, 6x back), 1x FireWire, 8 Kanal Audio, 2x PS/2, Kartenlesegerät
- OEM-Softwarepaket: Windows® 7 Home Premium, Microsoft® Works 9.0 mit Microsoft® Office Home & Student (60 Tage Testversion), Cyberlink Power2Go, Windows® Live Essentials, Bullguard Internet Security Pack (90 Tage Testversion)
- **inkl. kostenlosem Rallye-Game „DiRT2" mit DirectX®-11 Unterstützung**
- 2 Jahre Garantie durch den Hersteller

Windows 7

799,-

Weitere Informationen erhalten Sie unter: **www.euronics.de/info/hoellisch-stark**

EURONICS

best of electronics!

Die EURONICS Verbundgruppe besteht seit 1969. HAPPY 40 TO YOU!

Keine Mitnahmegarantie. Wenn nicht vorhanden, bestellen wir umgehend. Irrtümer, Preisänderungen, technische Änderungen der Geräte sind vorbehalten. Nur solange Vorrat reicht! Alle Preise Abholpreise.

EURONICS – Über 11.000 x in Europa. **www.euronics.de**